ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
КОСМИЧЕСКАЯ ВОЙНА
Ролевая игра по мотивам знаменитой саги
КНИГА ИГРОКА
Основано на D&D
КРУГОВОРОТ МИРОВ
d20 system

Книга составлена Адамовичем Станиславом специально для сообщества
Круговорот Миров (vk.com/dndworlds)
Не для коммерческого использования! Не для продажи!

Книга основана на Dungeons & Dragons 5

При создании книги использованы материалы:
Dungeons & Dragons 5
ru.starwars.wikia.com
STAR WARS Энциклопедия: Оружие и военные технологии
STAR WARS Энциклопедия: Звездолеты и транспортные средства
STAR WARS Энциклопедия: Расы и существа

БЛАГОДАРНОСТИ

Александре Борреманс за то, что верила, что я справлюсь с поставленной задачей.
Артему Спиваченко
Ревазу Шартаве
Сергею Аколюшному
Дмитрию Романовичу
за то что дали протестировать на них эту игру.
Отдельная благодарность Джорджу Лукасу.

Содержание

Введение 4
Миры приключений 4
Использование этой книги 4
Как играть 5
Приключения 7

Часть 1 7
Глава 1: Создание персонажа 9
После 1 уровня 13
Глава 2: Расы 15
Выбор расы 15
Вуки 17
Ганд 19
Дроид 21
Забрак 23
Родианец 25
Тви'лек 27
Трандошан 29
Человек 30
Глава 3: Классы 32
Инженер 33
Контрабандист 36
Охотник за головами 39
Саботажник 41
Солдат 42
Чувствительный к Силе 46
Шпион 51
Глава 4: Личность и предыстория 54
Описание персонажа 54
Вдохновение 56
Предыстории 56
Глава 5: Снаряжение 66
Начальное снаряжение 66
Доспехи и щиты 66
Оружие 69
Снаряжение 70
Инструменты 74
Наземные и воздушные транспортные средства 75
Товары 75
Расходы 75
Глава 6: Опции 78
Мультиклассирование 78
Черты 79
Часть 2 84
Глава 7: Использование характеристик 84
Значения характеристик и модификаторы 84
Преимущество и помеха 84
Бонус мастерства 85
Проверки характеристик 85
Использование характеристик 87
Спасброски 92
Глава 8: Приключения 93
Время 93
Перемещение 93
Окружающая среда 96
Социальное взаимодействие 97
Отдых 98
Между приключениями 99
Глава 9: Сражение 101
Порядок сражения 101
Перемещения и позиция 102
Действия в бою 104
Атака 104
Укрытие 108
Урон и лечение 108
Сражение в космосе 110
Часть 3 112
Глава 10: Использование способностей 112
Глава 11: Способности 116
Списки способностей 116
Описание способностей 117
Приложение А: Состояния 133

Лист персонажа 136

Введение

Star Wars: Space War (SW:SW) – ролевая игра повествующая о далекой-далекой галактике, созданной Джорджем Лукасом. Эта игра (а вернее сеттинг) была создана на основе игры Dungeons & Dragons 5, адаптируя ее механику под возможности и технологический прогресс известной нам вселенной Звездных Войн.

В отличие от детских игр в воображаемых героев, SW:SW предлагает структуру повествования, способ определения последствий действий, совершаемых искателями приключений. Игроки бросают игральные кости, чтобы выяснить, достигла ли атака цели, могут ли они взобраться на небоскреб, увернутся ли от удара вибро-топором или выстрела из бластера и справятся ли с другой опасной задачей. Любой исход возможен, но игровые кости делают некоторые исходы более вероятными, чем другие.

В игре SW:SW каждый игрок создаёт искателя приключений – исследователя галактики (также называемого «персонажем») и объединяется с другими искателями приключений (отыгрываемыми друзьями). Работая вместе, группа может исследовать заброшенную шахту по добычи спайса, разрушенный город, населенную духами долину Темных Лордов, затерянный глубоко в джунглях храм или заполненную лавой пещеру под таинственной горой. Искатели приключений могут решать головоломки, разговаривать с другими персонажами, сражаться с фантастическими чудовищами и обнаруживать легендарные артефакты Силы и другие сокровища.

Один игрок берет на себя роль Мастера, арбитра и руководящего игрой рассказчика. Мастер создаёт приключения для персонажей, которые преодолевают опасности и решают, какими путями им следовать. Мастер может описать вход в Галактический Сенат, и игроки решают, что их искатели приключений будут делать. Будут ли они идти напрямую через главный вход? Договорятся ли об условных сигналах и заготовят ли оружие? Или они скрытно проберутся в вентиляционную шахту здания и по ней проберутся внутрь?

Затем Мастер определяет результаты действий искателей приключений и рассказывает, что с ними произошло. Поскольку Мастер может импровизировать в описании последствий любого действия игроков, SW:SW бесконечно гибкая игра, и любое приключение может быть захватывающим и непредсказуемым.

В игре нет общепринятого окончания: когда одна история или задание завершается, может начаться другое, создавая непрерывную историю, называемую кампанией. Многие люди, играющие в SW:SW ведут кампании на протяжении нескольких месяцев или лет, встречаясь с друзьями примерно каждую неделю, чтобы вернуться к истории с того места, где они остановились. Могущество искателей приключений растёт на протяжении кампании. Каждый побеждённый монстр, каждое законченное приключение и каждое обретённое сокровище не только продвигает историю, но и даёт искателям приключений новые способности. Этот рост сил отражается в уровне искателя приключений.

В игре SW:SW нет побед или поражений, по крайней мере, не в том смысле, в котором эти слова обычно понимаются. Мастер и игроки совместно создают захватывающую историю об отважных искателях приключений, которые противостоят смертельным опасностям. Иногда героя может ждать ужасный конец: смерть от свирепых чудовищ или гнусного злодея. Даже если такое случится, другие искатели приключений могут начать поиски могущественной силы, способной возродить их павшего товарища, или же игрок может создать нового персонажа, чтобы продолжить игру. Группа может провалить задание, но если все хорошо провели время и создали незабываемую историю, то все выиграли.

Миры приключений

В Галактике Звездных Войн тысячи планет, и огромная часть из них обитаемы. Каждая планета представляет собой отдельный игровой мир, со своими условиями существования. Опасностями и загадочными местами. Это может быть город-планета Корусант, поверхность который целиком и полностью покрыта могучими, но безжизненными строениями из транспаристила, эта планета может похвастать жителями самых разнообразных рас. Или же это может быть лесистый спутник Эндора, дикая планета населенная различными чудовищами и миловидными эвоками.

Использование этой книги

Книга игрока делится на три части.

Часть 1 про создание персонажа, содержит правила и руководства, необходимые для создания персонажа, которого вы будете отыгрывать. Она содержит информацию о различных расах, классах, предысториях, снаряжении и других настраиваемых параметрах,

которые вы можете выбрать. Многие правила 1 части основаны на материале 2 и 3 части.

Часть 2 излагает правила о том, как играть в SW:SW за рамками основ, описанных в этом введении. Эта часть описывает виды бросков костей, совершаемых вами, чтобы определить успех или провал задач, которые пытается выполнить ваш персонаж, и описывает три обширные категории действий в игре: исследование, взаимодействие и сражение.

Часть 3 полностью посвящена способностям некоторых классов.

Как играть

Игра в SW:SW разворачивается в соответствии с этими базовыми шаблонами:

1. **Мастер описывает окружение.** Он говорит игрокам, где находятся их искатели приключений и что их окружает, предоставляя основой набор вариантов взаимодействия с окружением (сколько дверей есть в комнате, что находится на столе, кто сидит в кантине и так далее).

2. **Игроки описывают,** что они хотят сделать. Иногда один игрок говорит за весь отряд: «Мы идём в восточную дверь», например. В другой раз разные искатели приключений делают разные вещи: один может обыскивать контейнер с сокровищами, в то время как второй изучает эзотерический символ, выгравированный на стене, а третий стоит на страже. Игроки не должны действовать строго по очереди, но Мастер слушает каждого игрока и решает исход этих действий.

Иногда решить исход действий легко. Если искатель приключений хочет пересечь комнату и открыть дверь, Мастер может просто сказать, что дверь открыта, и описать, что за ней находится. Но дверь может быть заперта, на полу может скрываться смертельная ловушка (в виде мины) или какое-нибудь другое обстоятельство может осложнять задачу персонажа. В таком случае Мастер решает, что произойдёт, возможно, полагаясь на бросок костей, чтобы определить последствия действий.

3. **Мастер описывает** последствия действий искателей приключений. Описание последствий часто приводит повторному принятию решений, что возвращает игру назад к шагу 1.

Этот шаблон поддерживается независимо от того, что делает искатель приключений: осторожно исследует руины, говорит с коварным сенатором или сражается с могущественным ранкорном. В некоторых ситуациях, особенно в бою, действия более упорядочены и игроки (а также Мастер) действуют по очереди, выбирая и совершая действия. Но большую часть времени игра течёт плавно и гибко, приспосабливаясь к обстоятельствам приключения.

Зачастую действие приключения происходит в воображении игроков и Мастера, опираясь на словесные зарисовки. Некоторым Мастерам нравится использовать музыку, рисунки или записи звуковых эффектов, чтобы помочь создать настроение, и многие игроки и Мастера также подражают разным голосам, имитируя разных героев, чудовищ и других персонажей, которых они отыгрывают. Иногда Мастер может выложить на стол карту и использовать жетоны или миниатюры, представляющие каждое существо, участвующее в сцене, чтобы помочь игрокам отслеживать, кто и где расположен.

Игровые кости

В игре используются многогранные кости с различным числом граней. Вы можете найти такие кости в игровых и большинстве книжных магазинов.

В правилах различные кости обозначаются буквой «к» с последующим числом сторон: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. К примеру, к6 — это шестигранная кость (обычный кубик, который используется во многих играх).

Процентная кость или к100 работает несколько иначе. Вы генерируете число от 1 до 100 броском двух разных десятигранных костей с числами от 0 до 9. Одна кость (назначенная до броска) означает десятки, другая — единицы. Например, если вы выкинули «7» и «1», то результат броска равен «71». Два «0» обозначают «100». Некоторые десятигранные кости пронумерованы десятками (00, 10, 20 и так далее), из-за чего их проще отличить от кости, отвечающей за единицы. В этом случае бросок «70» и «1» означает число «71», а «00» и «0» означает «100».

Когда вам нужно бросить кости, правила указывают, как много и какого вида кости бросать, а также какие модификаторы добавлять. Например, «3к8 + 5» означает, что нужно бросить три восьмигранных кости, сложить их вместе и добавить 5 к сумме.

То же самое обозначение «к» встречается в формулировках вроде «1к3» и «1к2». Для имитации броска 1к3, бросьте к6 и разделите выброшенное число на 2 (округляя в большую строну). Для имитации броска 1к2, бросьте любую кость и назначьте «1» и «2» нечётным и чётным числам соответственно (альтернативный вариант — если результат броска больше половины граней кости, результат равен «2»).

к20

Пронзил ли вибро-меч искателя приключений сердце ранкорна или просто отскочил от твёрдой как сталь чешуи? Поверит ли тойдарианец возмутительной лжи? Сможет ли персонаж переплыть бушующую реку? Сможет персонаж избежать сильного взрыва термального детонатора или получит полный урон от пламени? В случаях, когда исход действия неизвестен, SW:SW полагается на бросок 20-гранной кости (к20), чтобы определить успех или провал.

Способности каждого персонажа и чудовища в игре определяются значениями **шести характеристик**. Характеристиками являются Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма, и для большинства искателей приключений их значение варьируется от 3 до 18 (чудовища могут иметь низкие показатели, такие как 1, или высокие, такие как 30). Эти значения характеристик и выведенные из них **модификаторы характеристик** являются основой почти всех бросков к20, совершаемых игроками от лица персонажей и чудовищ.

Проверки характеристик, броски атаки и спасброски являются тремя главными видами бросков к20, образующими ядро правил игры. Все три следуют этим простым шагам:

1. Бросьте игральные кости и добавьте модификатор. Бросьте к20 и добавьте соответствующий модификатор. Как правило, этот модификатор выводится из показателя одной из шести характеристик и иногда включает в себя бонус мастерства, отражающий особые умения персонажа (дополнительную информацию по всем характеристикам и определению модификаторов характеристик смотрите в главе 1).

2. Примените ситуационные бонусы и штрафы. Классовые умения, способности, отдельные обстоятельства или некоторые другие эффекты могут давать бонус или накладывать штраф на проверку.

3. Сравните сумму с целевым числом. Если итоговый результат равен или превосходит целевое число, проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок будут успешными. В противном случае происходит провал. Обычно только Мастер определяет целевые числа и говорит игрокам, успешна или провалена оказалась проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок.

Целевое число для проверок характеристик и спасбросков называется **Сложностью** (Сл). Целевое число для бросков атаки называется **Классом Доспеха** (КД).

Это простое правило определяет решение большинства задач во время игры. Глава 7 предоставляет более детальные правила по использованию к20 в игре.

Преимущество и помеха

Иногда проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок изменяются особыми ситуациями, называемыми преимуществами или помехами. Преимущество отражает положительные обстоятельства броска к20, в то время как помехи отражают обратное. Если у вас есть преимущество либо помеха, вы бросаете второй к20, когда совершаете бросок. Используйте наибольшее значение из двух бросков, если у вас есть преимущество, или используйте меньшее значение, если у вас помеха. Например, если у вас помеха и выпадает «17» и «5», вы используете результат «5». Если бы у вас было преимущество, ваш результат был бы равен «17».

Более детальные правила по преимуществам и помехам представлены в главе 7.

Частное превосходит общее

Эта книга содержит правила, особенно в частях 2 и 3, которые определяют проведение игры. Тем не менее, многие расовые особенности, классовые умения, способности, артефактные предметы, способности чудовищ и другие игровые элементы местами противоречат основным правилам, создавая исключения в

части игровой механики. Запомните следующее: когда частное правило противоречит общему правилу, частное правило побеждает.

Округление в меньшую сторону

Это ещё одно общее правило, которое нужно знать на начальном этапе. Всякий раз, когда вы делите число в игре, округляйте в меньшую сторону, если имеется дробный остаток, даже если остаток равен или больше 0,5.

Приключения

Игра SW:SW заключается в том, что группа персонажей пускается в приключение, которое им представляет Мастер. Каждый персонаж привносит в приключение определённые способности в виде характеристик и навыков, классовых умений, расовых особенностей, снаряжения и артефактных предметов. Каждый персонаж уникален, со своими сильными и слабыми сторонами, поэтому лучший отряд искателей приключений — тот, в котором персонажи дополняют друг друга и прикрывают слабые места своих компаньонов. Искатели приключений должны сотрудничать, чтобы успешно завершить приключение.

Приключение — это сердце игры, история с началом, серединой и концом. Приключение может быть создано Мастером или приобретено в готовом виде, откорректировано и изменено в соответствии с потребностями и желаниями Мастера. В любом случае, приключение происходит в фантастическом окружении, будь то подземелье, рушащаяся крепость, участок дикой территории или шумный город.

В приключении участвует множество персонажей: искатели приключений, созданные и отыгрываемые игроками за столом; а также неигровые персонажи (НИП). Такие персонажи могут быть покровителями, союзниками, врагами, наёмниками или просто дополнительными декорациями в приключении. Часто один из НИП — злодей, чьи планы побуждают искателей приключений к действию.

В течение своих приключений персонажи сталкиваются с различными существами, объектами, и ситуациями, с которыми они должны взаимодействовать тем или иным образом. Иногда искатели приключений и другие существа делают всё возможное, чтобы убить или взять в плен друг друга в сражении. В другой раз искатели приключений разговаривают с другим существом (или даже с голокроном) с определённой целью. Искатели приключений часто решают головоломки, обходят препятствия, ищут что-нибудь спрятанное или разрешают текущую ситуацию. В то же время они исследуют мир, принимают решения о том, какими дорогами путешествовать и что они станут делать дальше.

Приключения различаются по длине и сложности. Короткое приключение может представлять только несколько испытаний и занимать не более одного игрового собрания. Длинное приключение может включать сотни сражений, взаимодействий и других испытаний и занимать десятки собраний протяжённостью в несколько недель или месяцев реального времени. Как правило, приключение заканчивается тем, что герои возвращаются к цивилизации, чтобы отдохнуть и насладиться заработанной добычей.

Но это ещё не конец истории. Вы можете представить, что приключение — один эпизод телесериала, состоящий из нескольких захватывающих сцен. Кампания — ряд серий, цепочка объединённых приключений, включающих группу искателей приключений, присутствующих в центре повествования от начала до конца.

Три столпа приключения

Искатели приключений могут попытаться сделать всё, что могут вообразить себе игроки, однако будет полезно свести любую деятельность в три основные категории: исследование, социальное взаимодействие и сражение.

Исследование включает в себя путешествия искателей приключений по галактике/планете и их взаимодействие с объектами и ситуациями, которые требуют их внимания. Исследование является двусторонним способом взаимодействия: игроки описывают, что совершают их персонажи, а Мастер рассказывает игрокам, что происходит в результате. В большом масштабе это может включать в себя то, как персонажи пересекают холмистую равнину или пробираются в течение часа через подземные катакомбы города. В малых масштабах исследование может означать то, как один

персонаж тянет за рычаг в комнате-лаборатории, чтобы посмотреть, что произойдёт.

Социальное взаимодействие описывает то, как искатели приключений общаются с кем-либо (или чем-либо). Это может быть требование, чтобы захваченный разведчик раскрыл секретный вход на базу сопротивления, получение информации от спасённого узника, мольба о пощаде, обращённая к вождю тускенов или попытка убедить разговорчивого торговца скинуть цену на товар.

В правилах в главах 7 и 8 есть дополнительные сведения по исследованию и социальному взаимодействию, а также вам пригодятся классовые умения в главе 3 и особенности личности из главы 4.

Сражение рассматривается в главе 9, его правила затрагивают персонажей и других существ, размахивающих оружием, стреляющим из бластеров, маневрирующих в попытке сокрушить своих противников вне зависимости от того, означает ли это убийство всех врагов, взятие в плен или обращение в бегство. Сражение является наиболее структурированным элементом игры, где существа ходят по очереди, чтобы каждый получил возможность действовать. Даже в пылу ожесточённого сражения у искателей приключений остаётся обилие возможностей: попытаться совершить дурацкий трюк, вроде попытки съехать вниз по лестнице на куске дюрастали; исследовать окружающую обстановку (например, потянуть загадочный рычаг); начать взаимодействовать с другими существами, в том числе с союзниками, врагами и нейтральными сторонами.

ГЛАВА 1: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Ваш первый шаг в роли искателя приключений в SW:SW заключается в том, чтобы представить себе и создать собственного персонажа. Ваш персонаж олицетворяет в вас в далекой, далекой галактике…Он является сочетанием игровой статистики, ролевых зацепок и вашего воображения. Вы выбираете расу (например человек или тви'лек) и класс (например охотник за головами или контрабандист). Вы так же создаете его личность, внешность, характер и предысторию персонажа. После завершения процедуры создания, ваш персонаж станет вашим олицетворением, вашим аватаром в мире SW:SW.

Создание Ларса

Каждый шаг создания персонажа включает пример, в котором игрок по имени Фёрст создает своего персонажа – человека Ларса.

1. Выберите расу

Каждый персонаж принадлежит той или иной расе, коих множество во вселенной Star Wars. Наиболее распространёнными расами являются люди, родианцы, тви'леки и ганды. Но есть и расы, которые живут уединенно на своих планетах, такие как например Вуки. В главе 2 приводится больше информации об этих, а так же других расах, которые доступны в этой версии игры.

Раса, которую вы выбрали, придает индивидуальность вашему персонажу, определяя характерную внешность и врожденные таланты, полученные через культуру и происхождение. Раса вашего персонажа дает вам определенные расовые особенности, такие как особые чувства, умения, владение одним или несколькими навыками, а так же чувствительность к Силе. Ваша раса так же увеличивает одно или несколько значений характеристик. Запишите особенности вашей расы на листе персонажа. Также обязательно отметьте ваши начальные языки и базовую скорость.

СОЗДАНИЕ ЛАРСА, ШАГ 1

Фёрст сел за создание своего персонажа. Он решает, что универсальный человек – тот персонаж, которым он хочет играть. Он записывает все особенности расы людей в свой лист персонажа, включая его скорость в – 30 футов и языки, которыми он обладает: межгалактический и в качестве любого языка на выбор, он выбирает язык вуки, так как решает что это будет подходить для его предыстории.

2. Выберите класс

Каждый путешественник по галактике и искатель приключений – представитель какого-либо класса. Класс в общих чертах описывает призвание персонажа, таланты, которыми он обладает, и тактики, к которым он чаще всего прибегает, когда исследует галактику, сражается с монстрами или участвует в напряжённых переговорах. Классы персонажей описаны в главе 3.

Ваш персонаж получает ряд преимуществ от выбранного вами класса. Множество этих преимуществ являются классовыми умениями — возможностями (включая использование Силы), которые отличают вашего персонажа от представителей других классов. Вы также получаете перечень владения (умение пользоваться) доспехами, оружием, навыками, спасбросками и иногда инструментами. Владение определяет многое из того, что ваш персонаж может делать особенно хорошо: применять в бою определённые виды оружия или убедительно лгать.

На своём листе персонажа запишите все умения, которыми обладает ваш класс на 1 уровне.

УРОВЕНЬ

Обычно персонаж начинает с 1 уровня и достигает новых уровней, завершая приключения и получая опыт. На 1 уровне персонаж неопытен в мире приключений, хотя он мог быть солдатом или контрабандистом и вести опасную жизнь и раньше.

1 уровень означает для вашего персонажа вступление в жизнь искателя приключений и исследователя галактики. Если вы уже знакомы с игрой или если вы присоединяетесь к текущей кампании, ваш Мастер может решить, что вы начинаете с более высоким уровнем, предполагая, что ваш персонаж уже пережил несколько опасных приключений.

Запишите свой уровень на листе персонажа. Если вы начинаете не с 1 уровня, запишите дополнительные способности, которые предоставляет ваш класс. Также запишите свой текущий опыт. У персонажа 1 уровня 0 опыта. Персонаж более высокого уровня, как правило, начинает с минимальным значением опыта, необходимым для достижения этого уровня (смотрите «После 1 уровня» далее в этой главе).

Хиты и Кость Хитов

Хиты вашего персонажа определяют, насколько стойким является ваш персонаж в

сражениях и других опасных ситуациях. Ваши хиты определяются вашей Костью Хитов.

Сводка значений характеристик

Сила

Показатель: Природный атлетизм, физическая сила

Важна для: Солдат, Охотник за головами

Расовый бонус:

Вуки (+2) Трандошанин (+2)

Человек (+1)

Ловкость

Показатель: Проворство, реакция, равновесие

Важна для: Контрабандист, шпион

Расовый бонус:

Тви'лек (+2) Человек (+1)

Родианец (+2)

Телосложение

Показатель: Здоровье, выносливость, жизненная сила

Важно для: Все классы

Расовый бонус:

Вуки (+1) Родианец (+1)

Человек (+1)

Забрак (+1)

Интеллект

Показатель: Ясность ума, память, аналитические способности

Важен для: Инженер

Расовый бонус:

Родианец (+1) Забрак (+1)

Ганд (+2) Человек (+1)

Дроид (+3)

Мудрость

Показатель: Осведомлённость, интуиция, проницательность

Важна для: Чувствительный к Силе

Расовый бонус:

Тви'Лек (+1) Человек (+1)

Вуки (+1)

Харизма

Показатель: Уверенность, красноречие, лидерство

Важна для: Шпион, контрабандист

Расовый бонус:

Тви'лекк (+1) Человек (+1)

Забрак (+1)

На 1 уровне, у вашего персонажа 1 Кость Хитов, и вид этой кости определяется вашим классом. Вы начинаете с числом хитов, равным наибольшему возможному результату броска этой кости, как отмечено в описании вашего класса (вы также добавляете ваш модификатор Телосложения, который определите на шаге 3). Это число также является вашим максимальным значением хитов.

Запишите число хитов вашего персонажа на своём листе персонажа. Также запишите вид Кости Хитов, которую использует ваш персонаж и число Костей Хитов, которое у него есть. После отдыха вы можете тратить Кости Хитов на восстановление хитов (смотрите «Отдых» в главе 8).

БОНУС МАСТЕРСТВА

В таблице, которая находится в описании вашего класса, приведён бонус мастерства, который равен +2 для персонажа 1 уровня. Ваш бонус мастерства добавляется ко многим числам, которые вы будете записывать на свой лист персонажа:

- Броски атаки при использовании оружия, которым вы владеете
- Броски использования Силы
- Проверки характеристик при использовании навыков, которыми вы владеете
- Проверки характеристик с инструментами, которыми вы владеете
- Спасброски, которыми вы владеете
- Сл спасбросков для воздействий Силы, которую вы используете (объясняется для классов, способных использовать Силу)

Ваш класс определяет владение спасбросками, некоторыми навыками и инструментами (навыки описаны в главе 7, инструменты — в главе 5), и то, каким оружием вы владеете. Ваша предыстория, равно как и некоторые расы, даёт вам владение дополнительными навыками и инструментами. Обязательно запишите всё, чем вы владеете, а также бонус мастерства в свой лист персонажа.

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к одному броску костей или какому-либо числу более одного раза. Иногда ваш бонус мастерства может быть преобразован (увеличен или уменьшен вдвое), прежде чем будет прибавлен к броску. Если обстоятельства позволяют предположить, что ваш бонус мастерства добавляется больше одного раза к

одному и тому же броску или должен быть умножен более одного раза, все-таки добавьте его только один раз, увеличьте или уменьшите вдвое только один раз.

СОЗДАНИЕ ЛАРСА, ШАГ 2

Фёрст представляет себе Ларса, отстреливающегося в бою небольшим одноручным бластером. Потертая кожаная куртка и простые штаны с кожаными ботинками. Он делает Ларса контрабандистом и отмечает, чем он владеет, а также записывает классовые умения контрабандиста 1 уровня в свой лист персонажа.

Как контрабандист 1 уровня, Ларс имеет 1 Кость Хитов — к8 и начинает с числом хитов, равным 8 + модификатор Телосложения. Фёрст отмечает это и вписывает итоговое число после того, как определит показатель Телосложения Ларса (смотрите шаг 3). Фёрст также отмечает бонус мастерства для персонажа 1 уровня, который равен +2.

3. ОПРЕДЕЛИТЕ ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Многое из того, что ваш персонаж способен сделать в игре, зависит от его шести характеристик: сила, Ловкости, Телосложения, Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

У каждой характеристики есть значение, которое является числом, которое записывается в листе персонажа.

Использование шести характеристик в игре описывается в главе 7. Таблица «Сводка значений характеристик» содержит краткую информацию о том, на какие качества влияет каждая характеристика, расовые поправки характеристик, какая характеристика наиболее важна для каждого класса.

Вы генерируете шесть значений характеристик случайно. Бросьте четыре 6-гранных кости и запишите сумму трёх наибольших результатов на листке для заметок. Проделайте это ещё пять раз, чтобы у вас получилось 6 чисел. Если вы хотите сэкономить время или вам не нравится идея случайного определения значений характеристик, вы можете использовать следующие числа: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Теперь запишите каждое из шести полученных чисел рядом с каждой из шести характеристик вашего персонажа, чтобы присвоить значения Силе, Ловкости, Телосложению, Интеллекту, Мудрости и Харизме. После выбора расы значения характеристик изменятся, отметьте эти изменения в листе персонажа.

После распределения значений характеристик определите модификаторы характеристик, используя таблицу «Значения и модификаторы характеристик». Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики и разделите результат на 2, округляя до меньшего целого. Запишите модификаторы всех характеристик.

СОЗДАНИЕ ЛАРСА, ШАГ 3

Фёрст решает использовать стандартный набор значений (15, 14, 13, 12, 10, 8) для характеристик Ларса. Поскольку Ларс контрабандист, он присваивает наивысшее значение 15 Ловкости. Следующее значение (14) он присваивает Телосложению. Ларс может быть авантюристом, но Фёрст хочет, чтобы его человек был старше, мудрее, а также был хорошим лидером, так что он выбирает подходящие значения Мудрости и Харизмы. После добавления расовых поправок (увеличение всех характеристик на 1), значения характеристик Ларса выглядят таким образом: Сила 10 (0), Ловкость 16 (+3), Телосложение 15 (+2), Интеллект 9 (−1), Мудрость 13 (+1), Харизма 14 (+2).

Ларс записывает итоговое значение хитов: 8 + модификатор Телосложения (+2), то есть 10 хитов.

ВАРИАНТ: НАСТРОЙКА ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК

Если Мастер позволит, вы можете использовать этот вариант определения значений характеристик. Метод, описанный здесь, позволяет создать персонажа с набором характеристик, которые вы подбираете индивидуально.

Вы получаете 27 пунктов, которые распределяете между значениями характеристик. Цена каждого значения приведена в таблице «Цена значений характеристик». Например, значение 14 стоит 7 пунктов. 15 — наибольшее значение характеристики, которое вы можете получить в итоге, используя этот метод (перед применением расовых улучшений). Значение характеристики не может быть ниже 8.

Этот метод определения характеристик позволяет создать набор из трёх высоких и трёх низких значений (15, 15, 15, 8, 8, 8), или набор средних и выше среднего (13, 13, 13, 12, 12, 12), или другой набор значений между этими крайностями.

ЦЕНА ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК

Значение	Цена	Значение	Цена
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

ЗНАЧЕНИЯ И МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Знач.	Мод.	Знач.	Мод.
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4

4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

4. ОПИШИТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

После того как вы узнали основные игровые параметры своего персонажа, наступает время охарактеризовать его как личность. Ваш персонаж нуждается в имени. Потратьте несколько минут, размышляя о том, как он выглядит и как, в общих чертах, ведёт себя.

Используя информацию из главы 4, вы можете конкретизировать физические данные и личные качества персонажа. Выберите его мировоззрение (моральный компас, который руководит его решениями) и идеалы. Глава 4 также поможет вам определить вещи, наиболее дорогие вашему персонажу и называемые привязанностями, а также слабости, которые однажды могут сломить его.

Предыстория вашего персонажа описывает его родину, первоначальную специальность и место персонажа в галактике SW:SW. Ваш Мастер может предложить дополнительные предыстории помимо тех, что включены в главу 4. Предыстория также может быть доработана, чтобы точнее подходить концепции вашего персонажа.

Предыстория даёт вашему персонажу особые умения и владение двумя навыками, а также может предоставлять знание дополнительных языков или владение некоторыми видами инструментов. Запишите эту информацию вместе с информацией о личности, которую вы разработали, в свой лист персонажа.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Обратите внимание на значения характеристик и расу вашего персонажа, когда придумываете его внешность и личность. Очень сильный персонаж с низким Интеллектом будет думать и вести себя совершенно иначе, чем очень умный персонаж с низкой Силой.

Например, высокое значение Силы обычно соответствует плотному или атлетичному телу, в то время как персонаж с низким значением Силы может быть худым или тучным.

Персонаж с высоким значением Ловкости, вероятно, будет гибким и стройным, в то время как персонаж с низким значением Ловкости может быть либо долговязым и неуклюжим, либо тяжёлым, с толстыми, как сардельки, пальцами.

Персонаж с высоким значением Телосложения обычно выглядит полным энергии, со здоровым блеском в глазах. Персонаж с низким значением Телосложения может быть болезненным или хилым.

Персонаж с высоким значением Интеллекта может быть очень любознательным и прилежным, в то время как персонаж с низким значением Интеллекта может разговаривать примитивно или легко забывать подробности.

Персонаж с высоким значением Мудрости проявляет рассудительность, сопереживание и имеет хорошее представление о происходящих вокруг событиях. Персонаж с низким значением Мудрости может быть рассеянным, безрассудным или забывчивым.

Персонаж с высоким значением Харизмы излучает уверенность, он привлекателен, имеет лидерские качества или способен запугать. Персонаж с низким значением Харизмы может быть воспринят как раздражающий, неубедительный или робкий.

СОЗДАНИЕ ЛАРСА, ШАГ 4

Фёрст заполняет некоторые общие характеристики Ларса: его имя, его пол (мужской), его рост и вес и его мировоззрение (хаотично-нейтральный). Его высокие значения Ловкости и Телосложения предполагает здоровое и атлетичное тело, а его низкий Интеллект предполагает некоторую степень забывчивости.

Фёрст решает, что Ларс происходит из незнатного рода, да и вообще плохо помнит своих родителей. Он сбежал от родителей, покинув родную планету (Набу), будучи ребенком на транспортнике беженцев.

У Фёрста есть довольно чёткое представление о личности Ларса, так что он пропускает личные качества, отмечая, что Ларс хитрый, целеустремленный разбойник, который искренне не доверяет никому, кроме своего друга вуки Хорга, которого захватили власти Корусканта за контрабанду.

Из предыстории становится очевидной привязанность Ларса: он стремится вызволить своего друга Хорга, и готов пойти на все, чтобы добиться этого, даже на крупную диверсию в центре Галактической Империи. Его слабость связана с его пренебрежением правилами, иногда даже пренебрежением из принципа, он не любит когда кто-то ему указывает или говорит, что делать.

5. ВЫБЕРИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ваш класс и предыстория определяют начальное снаряжение вашего персонажа, включая оружие, доспехи и другое оснащение искателя приключений. Запишите это снаряжение

в лист персонажа. Все эти предметы подробно описаны в главе 5.

Вместо того чтобы брать оснащение, приводимое в описании класса и предыстории, вы можете купить своё начальное снаряжение. У вас есть кредиты (кр), количество которых зависит от вашего класса, как отмечено в главе 5. Там также приведены обширные списки снаряжения с ценами.

Ваш показатель Силы ограничивает количество снаряжения, которое вы сможете носить с собой. Старайтесь не приобретать снаряжение общим весом (в фунтах), превышающим значение Силы в 15 раз. Глава 7 содержит больше информации о переносимой нагрузке.

КЛАСС ДОСПЕХА

Ваш Класс Доспеха (КД) определяет, насколько хорошо ваш персонаж избегает ранений в бою. На КД влияет надетый доспех, энергетический щит и модификатор Ловкости. Однако не все персонажи носят доспехи и дорогостоящие щиты.

Без доспеха и щита КД вашего персонажа равен 10 + модификатор Ловкости. Если ваш персонаж одет в доспех, снаряжён энергетическим щитом или и тем и другим, рассчитайте ваш КД, используя правила главы 5. Запишите свой КД в лист персонажа.

Ваш персонаж должен владеть доспехами и уметь обращаться энергетическим щитом, чтобы использовать их эффективно. Владение доспехами и щитами определяется классом. При ношении доспехов и щитов, которыми вы не владеете, накладываются определённые штрафы, как описано в главе 5.

Некоторые классовые умения позволяют вам рассчитывать ваш КД другим способом. Если у вас есть различные умения, позволяющие рассчитывать КД разными способами, вы сами выбираете, который из них будете использовать.

ОРУЖИЕ

Для каждого оружия, которым обладает ваш персонаж, рассчитайте модификатор, используемый при атаке, и урон, причиняемый при попадании.

Совершая атаку оружием, вы бросаете к20, прибавляете ваш бонус мастерства (если вы владеете этим оружием) и соответствующий модификатор характеристики.

- Для атак рукопашным оружием используйте модификатор Силы для расчёта бросков атаки и урона. Оружие, обладающее свойством «фехтовальное», такое как световой меч, может использовать модификатор Ловкости, а не Силы.
- Для атак огнестрельным оружием используйте модификатор Ловкости для бросков атаки и урона.

СОЗДАНИЕ ЛАРСА, ШАГ 5

Фёрст записывает начальное снаряжение, доставшееся ему от класса контрабандист. Его начальное снаряжение включает легкий доспех, который в сочетании с остальным дает Ларсу Класс Доспеха 14.

Фёрст выбирает для Ларса в качестве оружия бластер. Бластер — огнестрельное оружие, так что Ларс использует модификатор Ловкости для своих атак и при причинении урона. Его бонус атаки равен (+5). Это сумма модификатора Ловкости (+3) и бонуса мастерства (+2).

Бластерный пистолет DH-17 причиняет урон 1к6, и Ларс добавляет модификатор Ловкости к урону, когда попадает по противнику, что в итоге даёт рубящий урон 1к6 + 3.

6. СОБЕРИТЕСЬ ВМЕСТЕ

Большинство персонажей SW:SW не работают в одиночку. Каждый персонаж играет определённую роль в отряде — группе искателей приключений, слаженно работающих для достижения общей цели. Работа в команде и сотрудничество значительно увеличивают шансы вашего отряда пережить многие опасности в этой галактике. Поговорите с вашими игроками и Мастером, чтобы решить, знают ли ваши персонажи друг друга, как они встретились, и какого рода задания может выполнять группа.

ПОСЛЕ 1 УРОВНЯ

Когда ваш персонаж отправляется в приключение и преодолевает испытания, он получает опыт, выраженный в виде очков опыта. Персонаж, который получает определённое количество очков опыта, улучшает свои способности. Это улучшение называется достижением уровня.

Когда ваш персонаж достигает определённого уровня, его класс часто предоставляет дополнительные умения, которые указаны в описании класса. Некоторые из этих умений позволяют увеличить значения характеристик: либо увеличив два значения на 1, либо увеличив одно значение на 2. Максимальное значение характеристики — 20, сделать значение больше этого показателя нельзя. Кроме того, на определённых уровнях у каждого персонажа увеличивается бонус мастерства.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы получаете 1 дополнительную Кость Хитов. Совершите бросок этой кости, добавьте ваш

бонус Телосложения к результату и прибавьте полученное число к максимальному числу хитов. Вместо этого вы можете прибавлять фиксированное значение, указанное в начале описания вашего класса, которое является усреднённым результатом броска кости (округлённым в большую сторону).

Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый достигнутый вами уровень. Например, когда Ларс достигает 8 уровня, он повышает значение своего Телосложения с 17 до 18, тем самым повышая модификатор Телосложения с +3 до +4. Максимальное число его хитов повышается на 8.

Таблица «Развитие персонажа» содержит информацию о количестве опыта, нужного для повышения уровня с 1 по 20, и бонус мастерства для персонажа соответствующего уровня. Обратитесь к информации, включённой в описание вашего класса, чтобы увидеть, какие ещё улучшения вы получаете на каждом уровне.

ЭТАПЫ ИГРЫ

Заливкой в таблице «Развитие персонажа» выделены четыре этапа игры. Этапы никак не связаны с правилами игры; они дают общее представление о том, как меняется игровой опыт по мере получения персонажами уровней.

Персонажи первого этапа (уровни 1–4) — начинающие искатели приключений и исследователи планеты, на которой начинают кампанию. Они обучаются умениям, которые характеризуют их как представителей определённого класса, включая важный выбор разновидности развития классовых умений. Опасности, с которыми они сталкиваются, относительно несерьёзны и обычно связаны с угрозами для местных мелких поселений и отдельных кварталов.

Персонажи второго этапа (уровни 5–10) уже реализовали себя. Многие чувствительные к силе персонажи в начале этого этапа получают возможность выбрать характер своей Силы. Персонажи этого этапа с классами, специализирующимися на применении оружия, получают возможность совершать несколько атак в раунд. Эти герои становятся важными при столкновении с опасностями, которые угрожают планетам.

Персонажи третьего этапа (уровни 11–16) достигают уровня могущества, который ставит их высоко над обычными людьми и делает их особенными даже среди искателей приключений. На 11 уровне многие чувствительные к силе получают доступ к некоторым тайным проявлениям Силы, недостижимые для игроков ранее. Другие персонажи получают умения, которые позволяют им совершать больше атак или делать их более впечатляющими. Эти могущественные искатели приключений часто противостоят угрозам, нависшим над целыми секторами космоса.

Персонажи четвёртого этапа (уровни 17–20) достигают вершин умений своих классов, становясь архетипами героев (или злодеев). Судьба мира или даже фундаментальные законы вселенной могут зависеть от результата их приключений.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Опыт	Уровень	Бонус мастерства
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

ГЛАВА 2: РАСЫ

Посещение одной из величайших планет галактики SW:SW: Корусканта, Эриаду или по-настоящему райского Альдераана. Звучит речь на неисчислимом количестве различных языков. Запахи готовящейся еды на дюжинах различных кухонь смешиваются с запахами переполненных улиц и плохой санитарии. Строения бесчисленных архитектурных стилей отражают различное происхождение своих жителей.

А сами жители — существа разного размера, формы и цвета, в одеждах разнообразных ослепительных стилей и оттенков — представители множества различных рас: от миниатюрных яв и крепких вуки, до величественно-красивых тви'леках, живущих среди людей различных этносов.

Есть и более экзотические расы, рассеянные среди более распространённых: здесь и гениальные биты, играющие превосходную музыку в лучших кантинах, и пронырливые родианцы, скрывающиеся в тени с недобрым блеском в глазах. Группа трандошан смеётся над тем, как один из них задирает официантку, которой это явно не по душе. И здесь же прячется в тени одинокий датомирская ведьма, пытающийся выжить в мире, который боится ее племени.

ВЫБОР РАСЫ

Люди — наиболее распространённый народ в SW:SW, но они проживают бок обок с родианцами, тви'лекками, трандошанами и другими бесчисленными фантастическими расами. Ваш персонаж принадлежит к одному из этих народов.

Не всякая разумная раса подходит для персонажа игрока. Стандартные группы искателей приключений в основном состоят из тви'лекк, родианцев, забрааков и людей. Реже встречаются вуки, ганды. Так же ваш персонаж может быть дроидом гуманоидного строения.

Выбор расы влияет на разные аспекты вашего персонажа. Он определяет основные качества, которые будут у вашего персонажа на протяжении всей его карьеры. Прежде чем выбрать расу, подумайте, каким персонажем вы бы хотели играть. Например, родианец — отличный выбор для скрытного контрабандиста, из вуки хорошо получаются яростные воины, а так же любая из рас (кроме дроидов) может быть чувствительна к силе.

Раса персонажа даёт не только увеличение характеристик и расовые особенности, но также предоставляет зацепки для создания истории персонажа. В описании каждой расы в этой главе содержится информация, которая поможет отыгрывать персонажа этой расы. Она включает в себя общие сведения о характере, внешнем виде, общественном укладе и преимущественном мировоззрении. Эти подробности — отправная точка для размышлений о вашем персонаже, искатели приключений могут существенно отличаться от среднего представителя своей расы. Для создания предыстории и личности персонажа стоит подумать, почему он не такой, как все.

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

В описание каждой расы входят расовые особенности, общие для всех её представителей. Следующие разделы встречаются в описании большинства рас:

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждая раса увеличивает одно или несколько значений характеристик.

ВОЗРАСТ

В этом разделе указывается, в каком возрасте представитель той или иной расы считается взрослым, а также примерная продолжительность его жизни. Вы можете начать игру персонажем любого возраста, и это может послужить обоснованием некоторых значений его характеристик. Например, при игре очень молодым или старым персонажем, возраст может быть причиной низких значений Силы или Телосложения, в то время как зрелый возраст хорошо объясняет высокие показатели Мудрости и Интеллекта.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Большинство рас имеют склонность к определённому мировоззрению, что и описано в данном разделе. Это никак не ограничивает вашего персонажа, но осознание, почему вопреки строго законопослушному обществу ваш вуки вырос хаотичным, поможет вам лучше вжиться в роль.

РАЗМЕР

Персонажи большинства рас считаются Средними. В эту категорию попадают существа ростом от 4 до 8 футов (от 122 до 244 сантиметров). Представители некоторых рас считаются Маленькими (от 2 до 4 футов [от 66 до 122 сантиметров] ростом), и из-за этого некоторые правила игры действуют на них по-другому. Самое важное отличие в размерах заключается в том, что существа Маленького размера испытывают трудности в сражении

тяжёлым оружием, подробнее об этом написано в главе 6.

СКОРОСТЬ

Скорость определяет, как далеко сможет продвинуться персонаж во время путешествия (смотрите главу 8) и сражения (смотрите главу 9).

ЯЗЫКИ

В зависимости от расы, ваш персонаж может говорить, читать и писать на определённых языках. Список языков, наиболее распространённых во вселенной SW:SW, приведён в главе 4.

РАЗНОВИДНОСТИ

У некоторых рас есть разновидности. Их представители сочетают в себе качества основной расы с особенностями, присущими только этой разновидности. Отношения между представителями разных разновидностей одной расы могут существенно различаться в зависимости от расы и игрового мира.

ВУКИ

Вуки — одна из самых сильных и высокоразвитых разумных рас в галактике; обитают они на планете Кашиик и по преимуществу живут на деревьях. Помимо множества природных способностей и врожденной силы, вуки проявляют удивительный талант в области починки и усовершенствования приборов и техники.

Вуки прославились по всей галактике своей преданностью и верностью слову чести. Они до последней капли крови преданы друзьям, семье и тем, кому, как они полагают, обязаны жизнью. Такой «долг на всю жизнь» вуки платит тому, кто спас его от смерти или дал другой, не менее веский, повод для безграничной преданности. Вуки, которые приносят такую присягу верности, полагают, что, только отдав свою жизнь, они смогут отплатить за сделанное им добро. Один из наиболее известных случаев «долга на всю жизнь» имел место между капитаном Ханом Соло и его напарником-пилотом, вуки Чубаккой.

РОДИНА

Родина вуки лесная планета Кашиик, что находится в Среднем Кольце, сектора Митаранор, системы Кашиик, которая покрытая густыми лесами деревьев врошир.

ВЫСОКИЕ И КРЕПКИЕ

Вуки — рослые гуманоиды (средний рост которых 2,1 метр), покрытые длинной шерстью, окрас которой бывает весьма разнообразен — от белого до темно-коричневого и черного, а то и пятнистый. На руках и ногах - втягивающиеся когти, которыми вуки пользуются только в мирных целях — для лазания. Использование когтей в рукопашном бою среди вуки считается бесчестными приемом, позором, и потому строго запрещено.

БОРЬБА С СОБСТВЕННЫМИ ЭМОЦИЯМИ

Вуки прославились не только преданностью, но и вспыльчивым характером, особенно в том, что касается вопросов чести, — если ему самому, его семье или друзьям или тем, кому он обязан жизнью, что-то угрожает, то вуки впадает в неописуемую, дикую ярость. Многие считают, что вуки враждебно настроены и агрессивны, а все потому, что под горячую руку они могут разбить любой подвернувшийся предмет. Несмотря на вспыльчивость, вуки очень добры, остроумны, они ценят преданность, честность и дружбу.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ

Хотя вуки обитают в естественной среде, которая на первый взгляд может показаться примитивной, раса при этом находится на высоком уровне технического развития и разработала немало собственных приборов и орудий, а также соорудила древесные города в лесных кронах родного Кашиика. Вуки разработали немало уникальных высокотехнологичных приборов, приспособленных для нужд своей цивилизации, один из которых — знаменитый боукастер, или лазерный лук. Однако для простых дел и работ они предпочитают пользоваться простыми инструментами, изготовленными вручную.

ОБЩЕНИЕ

Коммуникацию вуки осуществляют с помощью сложной системы рычания, урчания, ворчания, хмыканья, взревывания и тому подобных звуков, а особенности строения их речевого аппарата не позволяют народу вуки говорить на всеобщем. По тем же причинам людям трудно воспроизводить язык вуки. Основной диалект вуки, используемый для торговли и общения с чужеземцами, — это ширивуук, «язык древесного народа». Существуют и другие диалекты — например,

кзакцик, на котором изъясняются вуки, обитающие на островах Вартаки. Поскольку имперцы посчитали, что все вуки одинаковы, они так и не обнаружили существования этих диалектов, что оказалось на руку вуки — очутившись в рабстве, они использовали кзакцик для передачи секретной информации членам подпольного движения сопротивления.

КУЛЬТУРА И БЫТ

Вуки обладают высокоразвитой культурой и живут в гармонии с природой родной планеты, обитая в хорошо обустроенных городах на седьмом уровне джунглей Кашиика, высоко в кронах деревьев врошир. Перемещаясь по разным уровням, вуки, однако, предпочитают никогда не спускаться ниже четвертого. Подъемники, которые подвешены на прочных лианах кшуу, позволяют вуки быстро перебираться с уровня на уровень, но и карабкаться вуки тоже большие мастера — было бы желание. Нижние уровни джунглей они не посещают, потому что верят, что там обитают опасные хищники, питающиеся не только плотью, но и душами своих жертв. Верят они и в то, что на данных уровнях скитаются духи тех, кто не выплатил свой «долг жизни», и эти враждебные духи могут напасть на ничего не подозревающего путника и убить его.

Однако по достижении зрелости вуки все-таки покидают семью и спускаются вниз, чтобы тем самым совершить подвиг и доказать свою храбрость. Один из способов заслужить звание взрослого — это собрать волокна богатого феромонами коварного растения-хищника сирена. Когда кто-либо дотрагивается до кроваво-красной мякоти на внутренней поверхности лепестков этого чувствительного желтого цветка, лепестки смыкаются, как челюсти хищника, и пойманная жертва обречена на долгий и болезненный процесс переваривания. Обычно вуки делают так: тот, кто посильнее, раздвигает лепестки хищного растения и крепко их держит, а его напарник влезает внутрь и собирает волокна. Тот, кто носит такие волокна, тем самым удостоверяет, что он отважен и способен на подвиги.

Вуки занимаются охотой на опасных квиллиратов, которые обитают под пятым уровнем. Эти небольшие, коричневато-зеленые существа, чей рост не превышает полуметра, наделены острыми иглами, которые умеют метать в противника со смертоносной точностью. Мужчины-вуки охотятся на квиллиратов, чтобы во время сватовства принести их к ногам избранницы - традиция вуки предписывает именно такой дар.

Та же традиция велит изловить и убить квиллирата голыми руками, без всякого оружия. Если женщина-вуки принимает предложение руки и сердца, то она выражает согласие, прокусывая мягкое брюшко подаренного ей квиллирата.

Подход к браку у вуки чрезвычайно серьезный — они заключают брак на всю жизнь. Дети у вуки рождаются по одному, и обычно в семье вуки два-три ребенка.

ОСОБЕННОСТИ ВУКИ

Ваш персонаж вуки обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, так же Телосложение и Мудрость увеличиваются на 1.

Возраст. Средняя продолжительность жизни вуки приблизительно 600 лет, но некоторые индивиды доживают и до 800, так же вуки является взрослым если ему исполнилось 100 лет.

Мировоззрение. Большинство вуки законные-добрые и нейтрально-добрые, но это распространяется только на свой клан. К остальным же вуки могут быть настроены безразлично или даже враждебно.

Размер. Средний рост вуки 2,1 метр и весят они около 120 килограмм. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

Тёмное зрение. Привыкнув к жизни под сводами могучих деревьев Кашиика, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

Техническая сноровка. Вы получаете +1 к проверкам механики и взлома, если дело касается технических средств, такие как дроиды, панель доступа, спидер.

Боевая тренировка вуки. Вы владеете всеми простыми орудиями ближнего боя.

Владение инструментами. Вы владеете ремонтным набором.

Знание леса. Если вы совершаете проверку Мудрости (Выживание), связанную с поиском дороги в лесу, вы считаетесь владеющим навыком Выживание, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

Языки. Вы разговариваете, на всех трех диалектах языка вуки, но из-за особенного строения речевого аппарата не говорите на общегалактическом, хотя прекрасно понимаете его. Вы так же умеете писать и читать на общегалактическом языке.

ГАНД

Ганды обитают на планете Ганд. Это приземистые гуманоиды, отличительной особенностью которых являются трехпалые руки и прочный экзоскелет. Физиология гандов по сию пору остается для ксенобиологов загадкой, поскольку в пределах одной расы существует более десятка подвидов. Природа планеты Ганд весьма негостеприимна к представителям других рас, поскольку атмосфера насыщена парами аммиака. Однако ганды и дышат не как люди.

ОТСУТСТВИЕ ПОТРЕБНОСТИ В КИСЛОРОДЕ

Собственно, большинство гандов не дышат вообще. Они вырабатывают газы в собственном организме путем переваривания пищи и перегонки отходов через свой мощный экзоскелет. Некоторые ганды дышат, но вдыхают они только аммиак, и потому за пределами планеты им приходится носить особый костюм, снабженный дыхательным аппаратом, который обеспечивает их необходимым для дыхания газом в строго определенных количествах. Ученым до сих пор не известно, является ли дышащий подвид гандов более древним предшественником недышащего или же это просто самостоятельный вид. А поскольку ганды — не любители рассказывать о себе, то вряд ли в ближайшем будущем ксенобиологам удастся получить ответы на эти и многие другие вопросы.

ГАНДЫ И СОН

Для нормального функционирования большинству гандов сон почти не нужен — разве что в минимальных количествах. И хотя это явление наблюдается повсеместно среди всех подвидов, ученые утверждают, что причина лежит в области не биологии, а культуры: все зависит от воспитания.

РОДНОЙ МИР ГАНДОВ

Ганд – планета во внешнем кольце, сектора Шадола, системы Ганд имеет аммиачную атмосферу и скалистый ландшафт.

Наиболее важная статья экспорта на планете Ганд — это следопыты, нечто вроде религиозных охотников, которые выслеживают свою добычу, следуя чудесным знамениям, получаемым в ходе выполнения священных ритуалов и впадения в транс. И хотя многие инопланетяне в действенность самих ритуалов не верят, но точность поиска и находок поистине поражает стороннего наблюдателя. Некоторые секты следопытов требуют от учеников-неофитов, чтобы те проходили обработку химическими веществами или генетическое вмешательство, чтобы нарастить на экзоскелетах узлоподобные костяшки. Эти наросты, длиной обычно в 4-5 сантиметра, следопыты используют как оружие в рукопашном бою.

На гандов-следопытов по всей галактике существует устойчивый спрос: их нанимают в качестве советников в службы безопасности, телохранителей, киллеров и разведчиков.

КУЛЬТУРА ГАНДОВ

Большинство иноземцев считают гандов самой мягкотелой из известных рас; объясняется это тем, что традицэнергетический этикет требует от гандов заслужить право на индивидуальность, а потому они ведут себя крайне вежливо. О себе ганды по преимуществу говорят в третьем лице, а по имени называют себя в строгой зависимости от того, какой статус заслужили. Ганд, который находится всего лишь на первом, нижнем, статусном уровне, будет говорить о себе просто «ганд». Как только ганд достигает значительных высот — на родине или в чужих краях, — он получает право называть себя по фамилии. И только когда ганд становится знатоком и мастером в какой-либо области или получает какой-то знак общественного признания, он может называть себя по имени.

Ганды редко говорят о себе в первом лице — это дозволяется лишь тем, кто совершил выдающийся поступок, подвиг, выполнил особо трудное задание. Говоря о себе «я» или «мы», такой ганд тем самым показывает: он настолько прославился, что теперь его имя известно всем и каждому.

Если ганд считает, что провинился, совершил какой-то проступок, то тем самым статус его резко понижается и предыдущие заслуги как бы снимаются со счета. В подобном случае

происходит так называемое «усечение имени», символизирующее осуждение: например, провинившийся ганд, ранее заслуживший было право называть себя по фамилии, вновь становится просто «гандом». Случаи, когда ганд совершил нечто настолько ужасное, что вообще оказался исключенным из общества, крайне редки — их можно пересчитать по пальцам. В этом случае ганд обязан отказаться от общества соплеменников, а те — от него.

ОСОБЕННОСТИ ГАНДОВ

Ваш персонаж ганд обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2.

Возраст. В среднем ганды живут как и люди, взрослея в 20 и имея средний срок жизни 70-80 лет.

Мировоззрение. Из-за сложной культуры почти все ганды законно-добрые или законно нейтральные.

Размер. Средний рост гандов 1,6 метр и вес около 80. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Отсутствие потребностей. Ганды делятся на два типа с легкими и без. Те кто без, вообще не нуждаются в каком либо газе для поддержания жизненных функций, тем у кого есть легкие дышат аммикаком. так что за пределами своей планеты вынуждены носить особые респираторы. Так же ганды практически не нуждаются во сне. Для продолжительного отдыха вам достаточно 2 часа вместо 6.

Природная скрытность. Вы получаете +1 бонус к обману, и +2, если ложная информация касается только вас, так же вы получаете +1 к проверкам скрытности.

Гандская боевая тренировка. Вы владеете легким огнестрельным оружием.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом, гандском + еще на одном языке на ваш выбор.

Разновидности. Два основных вида гандов: дышащие аммиаком и не дышащие.

НЕ ДЫШАЩИЕ ГАНДЫ

Если вы принадлежите к гандам которым не требуется дыхание, то вы получаете иммунитет к ядам, которые принимают газообразную форму. Вы так же можете находиться в вакуумном пространстве время равное в минутах 1 + модификатор Телосложения.

ДЫШАЩИЕ ГАНДЫ

Если вы принадлежите к гандам которые дышат аммиаком, то вы совершаете спасбросок от ядов с преимуществом. Вы так же получаете +1 бонус к проверкам Первая помощь, если имеете дело с ядом.

ДРОИД

Дроид, является роботом — механическим существом, часто снабженным искусственным разумом. Дроиды используются в различных областях, обычно малопрестижных или опасных для людей и других разумных существ. Они также применяются в областях, требующих исключительно специализации и обширных знаний, например, в медицине и астромеханике.

В зависимости от модели и предназначения дроиды могут быть абсолютно покорными, исключительно прочными или крайне дешёвыми, обладать возможностью быстрого поиска информации или производить точные расчеты. Эти характеристики делают их пригодными для широкого спектра задач, хотя более дешевые модели отличаются менее развитым интеллектом, ограничивающим их способности. Недостаточная автономность одновременно является сильным преимуществом и вопиющим недостатком: преимущество — в возможности контроля, недостаток — в огромном снижении эффективности. Перед конструкторами встала непреодолимая дилемма: слишком разумный дроид может восстать против хозяина, а дроид с недостаточно сложным интеллектом будет малополезен.

ИМЕНА ДРОИДОВ

Обычно наименования дроидов состоят из букв и цифр.

КЛАССЫ ДРОИДОВ

Модели дроидов делятся на пять основных классов или уровней в зависимости от их творческих способностей, интеллекта и способности к независимому мышлению.

Первый класс: дроиды, способные к сложному, творческому мышлению. Дроиды данного класса обычно используются в математике, физике и медицине. Сюда же можно отнести некоторые наиболее сложные модели дроидов-убийц. Некоторые исключительные прототипы или дроиды, сбежавшие от хозяев, также могут быть отнесены к первому классу. Имеющие обширные медицинские знания, дроиды-дознаватели (пыточные дроиды) также попадают в эту категорию.

Второй класс: дроиды, использующиеся в технических областях. К ним относятся астромеханики, разведывательные дроиды и дроиды-пилоты.

Третий класс: социальные дроиды, использующиеся в образовательных, информационных и дипломатических целях, например протокольные дроиды.

Четвертый класс: дроиды служб безопасности и военные дроиды. Имеют возможность нанести вред разумным существам, из-за чего находятся под строгим контролем.

Пятый класс: дроиды для черной работы, запрограммированные на выполнение рутинных, не требующих особого интеллекта операций: горнодобыча, уборка мусора, сбор утиля и т. п.

ЮРИДИЧЕСКИЙ СТАТУС

Дроиды обычно рассматриваются как вещь, собственность. Иногда наиболее развитые дроиды получают пропорционально большее уважение. Некоторые считают положение дроидов рабством. Споры не утихают, в том числе из-за сложности определения уровня искусственного интеллекта дроидов, по которому можно было бы признать дроидов по-настоящему разумными. Хотя уравнивание дроидов в правах с живыми существами является радикальным предложением, многие протестуют против стирания памяти у любых дроидов, кроме наиболее простых.

ДРОИД ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ваш дроид-искатель приключений может принадлежать только к дроидам первого класса, из-за наличия у тех творческого мышления и большей свободы воли, чем у дроидов других классов.

Вы можете выбрать модель вашего дроида из перечня моделей приведенном в книге Разновидности дроидов SW:SW, или же ваш дроид может быть абсолютно уникальным, возможно единственным в своем роде. Это может быть опытный образец, модификация уже

существующего типа дроидов, или же гуманоид, который изменил полностью свое тело, заменив его на механические части, оставив лишь толику собственного сознания на процессоре. Так же вы должны определить для себя почему ваш дроид покинул привычную среду обитания и свои обязанности и стал искателем приключений. Возможно случился какой-либо сбой в его программе и хозяева потеряли над вами контроль, или же вас перепрограммировал кто-либо для своих целей, а после за ненадобностью отпустил на все четыре стороны.

ОСОБЕННОСТИ ДРОИДОВ

Кого бы вы не выбрали ваш дроид имеет следующие качества:

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 3.

Возраст. По определению дроиды бессмертны, но срок их жизни тем не менее зависит от качества ухода за ними. Дроид так же не может быть «убит» как обычный персонаж. Если дроид проваливает спасброски от смерти – он сломан, но его все еще можно починить использую навык Механика и требуемое количество ремонтных частей.

Мировоззрение. Из-за высокого разнообразия дроидов, а так же причин становления искателем приключений, дроиды могут быть любого мировоззрения.

Размер. Размер выбранного вами дроида должен колебаться от 120 до 240 сантиметров. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения напрямую зависит от типа конечностей вашего дроида, но для простоты примем базовую скорость – 25 футов.

Отсутствие потребностей. Дроиды не нуждаются ни во сне, ни в еде, хотя им необходимо масло, для смазывания ваших деталей, так что обыкновенную потребность в еде вы заменяете на потребность в масле.

Знание техники. Вы получаете +1 бонус к Работе с компьютерами и +1 к Механике, так же вы владеете ремонтным набором.

Починка. В отличие от других искателей приключений дроиды не используют стимпаки и медпаки для восстановления хитов, вместо этого они используют ремонтные части (1 часть восстанавливает 1 хит).

Боевая тренировка дроидов. Вы владеете легким огнестрельным оружием.

Ограничения. Так как дроиды не являются биологическими существами, они не могут быть Чувствительны к Силе.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом + еще 2 языка на ваш выбор.

ЗАБРАК

Забраки – разумная гуманоидная раса с Иридонии, планеты Среднего Кольца, известной суровым климатом и опасными хищными формами жизни. Раса имела острое чувство самоопределения, независимости и доминирования.

Забраки — гуманоиды с торчащими на голове рудиментарными рожками и хорошо развитой силой воли. Вид разделен на множество различных рас, например, мужчин-датомирцев, отличающихся различными формами рогов. Забраки также любят делать на своих телах и лицах многочисленные запутанные татуировки витой формы, предназначенные для отражения их индивидуальности. У датомирских забраков татуировки играют роль традиционных маркировок воинов.

ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА

Общество построено на клановой системе, притом различие кланов определяется основными родом занятий его членов. Принадлежность забрака к тому или иному клану однозначно видна по лицевым татуировкам. Религия забраков представляет собой культ предков.

Забраки одними из первых освоили космические путешествия, именно они исследовали большую часть Галактики. Их родной мир Иридония — пугающая, жестокая планета, которая заставила многих забраков поселиться на других мирах, включая Талус и Кореллию. Они также основали восемь колоний в Среднем Кольце, из-за чего большинство забраков, прежде всего, отождествляют себя со своими колониями. Все члены вида говорят на забракском и основном языке, но они также могут перенимать и местные языки.

Забраки — гордые, сильные и уверенные существа. Они верят, что нет ничего действительно невозможного, и будут постоянно стремиться доказывать скептикам неправильность их суждений. Некоторые забраки придерживаются мнения о своём полном превосходстве над другими видами, и часто обсуждают достижения своего народа и родных колоний с гордостью, которая может граничить с высокомерием.

Как воины или разведчики, забраки склонны быть самоотверженными, сильными и чрезвычайно сосредоточенными.

Забраки всё ещё воспринимаются как наиболее успешные исследователи Галактики, но их индивидуальность, инстинкты выживания и невероятная сила воли позволяют им преуспевать практически во всех профессиях, связанных с приключениями и рискованными предприятиями.

ОСОБЕННОСТИ ЗАБРАКОВ

Ваш персонаж забрак обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта, Харизмы и Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Средний срок жизни схож со сроком жизни людей, но взрослеют раньше в 16 лет.

Мировоззрение. Вы можете быть любого мировоззрения.

Размер. Размер забраков может колебаться от 160 до 190 сантиметров. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения – 30 футов.

Превосходные пилоты. Забраки одними из первых покорили космос и отсюда являются практически лучшими пилотами в галактике. Вы получаете бонус +2 при проверках Пилотирование (космосическое) и Пилотирование (наземное).

Харизматичные лидеры. Вы получаете +1 бонус к убеждению.

Боевая тренировка забраков. Вы владеете простым легким огнестрельным оружием и простым рукопашным.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом и Забракском.

Разновидности. Существуют две основных разновидностей забраков, зависящих от планеты их обитания.

ИРИДОНИЙСКИЕ ЗАБРАКИ

Вы – уроженец Иридонии. Как и другие ваши собраться вы являетесь обладателем обостренных чувств, что позволяет вам быть превосходным пилотом. Вы получаете бонус +1 Внимательности и Анализа.

ДАТОМИРСКИЕ ЗАБРАКИ

Вы жили на планете Датомир, и являетесь рабами для доминирующих Датомирских Ведьм. Вы яростные воины не знающие жалости и сострадания. Вы получаете бонус +1 Запугиванию и Атлетики.

РОДИАНЕЦ

Родианцы - гуманоиды, прославившиеся по всей галактике как превосходные охотники. у них фасеточные глаза, конусообразные мор-ды и зеленая чешуйчатая кожа. Длинные тон-кие пальцы родианцев снабжены присосками на кончиках, а зубчатый хребет завершается гребнем на голове, так что происхождение ро-дианцев от рептилий очевидно любому.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ОХОТНИКИ

На заре истории у беззащитных горных ящериц, предков родианцев, постепенно для выживания выработались средства и орудия защиты. Они занялись оттачиванием своих охотничьих навыков, чтобы добывать пищу, а сконцентрировавшись на охоте, совсем не занимались сельским хозяйством. Охотничье ис-кусство стало стержнем родианской цивилизации. Иерархия родианского общества выстраивается в зависимости от высот, до-стигнутых тем или иным родианцем в охоте. Осо-бенно это касается Вели-кого Защитника, главы нации. Именно по совокупности данных исторических причин родианцы и по сей день страстно одержимы охотой и неизбежно связанным с ней насилием.

Исходно добычей родианцев были хищники, населяющие Родию, однако в силу родианского рвения со временем все местные хищники ока-зались на грани вымирания и исчезли. И тогда родианцы стали охотиться друг на друга. Масштаб всеобщей резни рос, усугубило его еще и то, что родиане нашли, точнее, выдумали, массу идеологических обоснований для кровопролитий, так что вскоре их едва не постигла судьба местных хищников, да и окружающей среде был нанесен непоправимый урон. А потому в наши дни им приходится импортировать почти все продукты и многие другие товары с иных планет.

ОРУЖИЕ, КАК АТРИБУТ ЖИЗНИ

Оружие - это основная статья родианского эк-спорта, что органично сочетается со славой родианцев как отличных охотников. Этот талант они тоже охотно экспортируют. Те, кто продолжает заниматься охотой, нанимаются на работу и зачастую зарабатывают не только солидные суммы денег, но и поистине космическую известность - не только на родине. Среди родианцев профессия охотника за головами считается почетной. Каждый год на Родии вручаются премии за Лучший Выстрел - то есть поимку луч-шей добычи; Самое Продолжительное Преследование - за настойчивость; Самый Громкий Захват; Самую Быструю Поимку и Самую Сложную Охоту.

Поскольку родианцы считают охоту состяза-нием, вызовом, то, участвуя в различных охот-ничьих авантюрах за пределами родной плане-ты, они предпочитают не спортивные операции такого рода, а скорее незаконные. Частенько они подолгу «ведут» добычу, позволяя ей насовершать побольше преступлений и тем самым поднимая цену ее захвата или убийства - а значит, по выполнении поимки, и собственный статус на родине. Родианцы нередко работают как свободные художники или по контракту с криминальными авторитетами и прочими сомнительными личностями.

ПОВЫШЕННАЯ ТРУСЛИВОСТЬ

Несмотря на охотничье искусство родианцев, прочие расы зачастую объявляют их трусами. Это объясняется тем, что родианцы не любят рисковать или подвергать себя опасно-сти ради добычи. Поэтому в ходе выполнения задания они предпочитают пользоваться са-мым сильным и смертоносным оружием. Кро-ме того, поскольку на родине у них существует система регулярного вручения призов за лучшую поимку и так далее, они готовы пони-зить цену, запрашиваемую с заказчика, лишь бы привезти останки добычи домой и гордо продемонстрировать соплеменникам. А вот за доставку добычи заказчику живьем родианцы запрашивают астрономические суммы, поскольку это дело рискованное, и нередко относительно данного пункта заказа у родианцев приключается приступ склероза.

Все родианцы издают специфический запах, который представителям прочих рас кажется по меньшей мере отвратительным.

ОСОБЕННОСТИ РОДИАНЦЕВ

Ваш персонаж родианец обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1, а Ловкости на 2.

Возраст. Средний срок жизни схож со сроком жизни людей, и взрослеют родианцы так же в 20 лет.

Мировоззрение. Вы можете принадлежать к любому мировоззрению.

Размер. Размер родианцев может колебаться от 150 до 170 сантиметров. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения – 30 футов.

Торговая жилка. Вы являетесь первоклассными торговцами и получаете бонус +2 к проверкам Убеждения, касающихся торговли.

Превосходные охотники. Так как родианцы издревле занимаются охотой, то они и по сей день являются превосходными стрелками

Боевая тренировка родианцев. Вы владеете простым легким и простым тяжелым огнестрельным оружием.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом и Родианском + 1 язык на ваш выбор.

ТВИ’ЛЕК

Тви’леки - рослые худощавые гуманоиды ро-дом из системы Рилот, что на территориях Внешнего Края. Самая примечательная черта их внешности - это головные хвосты-щупальца, которые называются или ле'кку, или тчинтцун. Обычно их два - по одному с каждой стороны черепа, и благодаря этим отросткам тви'лека легко распознать на фоне представителей мно-жества других рас, населяющих известную га-лактику. Эти мясистые, гибкие, сужающиеся к концу щупальца служат органами чувств и ком-муникации. Сами тви'леки обычно называют правый лекку тчином, а левый - тчуном. Изред-ка тви'леки рождаются на свет, наделенные большим количеством лекку, что приносит им почет, высокое положение, а иногда и богатство.

РОДИНА ТВИ’ЛЕКОВ

Рилот представляет собой безводную скалистую планету со специфической орбитой, из-за которой половина Рилота является бесплодной, выжженной яростными лучами солнца пустыней, со-вершенно непригодной для жизни. Другая половина планеты погружена в веч-ную ледяную тьму. Большая часть населения Рилота обитает на темной сто-роне планеты, а вот тви'леки живут в вырубленных в скалах городах в так называемой сумеречной зоне, разделяющей темную и свет-лую половины планеты, по-скольку в этом регионе тем-пература вполне приемле-мая.

Цивилизация тви'леков находится на прими-тивном уровне промышленного развития; глав-ные механизмы - это ветряные мельницы и воздушные турбины, которые обеспечивают энергию для отопления, циркуляции воздуха, ос-вещения и небольших промышленных сооруже-ний в пределах городов. Из пустыни дуют горя-чие ветры, так называемые тепловые бури, -они дают энергию для турбин и ветряных мель-ниц. Температура воздушных потоков достигает 300 градусов, а скорость - 500 километров в час. И хотя тепловые бури опасны, но тепло, которое они несут, обеспечивает жизнь.

НЕПРИВЕРЕДЛИВОСТЬ В ЕДЕ

Тви'леки всеядны, они выращивают съедобный мох и грибы, а также коровообразных райкритов, которых используют как в пищу, так и для изготовления из их шкур одежды. Предки тви'леков, судя по всему, промышляли охотой, гоня-ясь за дичью по обледенелым равнинам, однако современные тви'леки больше тяготеют к сель-скому хозяйству.

Тви'леки - народ сообразительный, они легко выучивают и говорят на большинстве галактических языков. Их собственный язык сочетает речь и жесты, производимые головными щупальцами лекку, причем сложная система жестикуля-ции помогает тви'лекам изъясняться на самые отвлеченные темы. Даже опытным лингвистам с других планет не удается полностью расшифровать тви'лекский словарь жестов. А потому два тви'лека могут сколько угодно секретничать на публике, если только их не видит соплеменник или соответствующим образом запрограммиро-ванный протокольный дроид.

ГОРОДА ТВИ’ЛЕКОВ

Города тви'леков находятся глубоко под зем-лей и представляют собой многоуровневые ла-биринты залов и катакомб. Они встроены, точ-нее, проложены в скалах и прекрасно вписыва-ются в окружающую среду, что лишний раз свидетельствует о гибкости тви' леков.

Каждый город автономен, правит им пятерка вождей клана, которые вместе принимают реше-ния, касающиеся торговли и промышленности. Звание вождя передается по наследству, и члены пятерки пользуются непререкаемым авторитетом. Когда глава клана умирает, оставшихся четверых отправляют вслед за их коллегой в Яркие Земли, освобождая место для следующего поколения. Если же наследников не подготовили, то на должность заступает группа регентов, которая выполняет необходимые

обязанности, пока не изберут новую пятерку лидеров.

Поскольку тви'леки так и не освоили полеты в космос, то все их контакты с галактикой пол-ностью зависят от соседних систем, а также от пиратов, контрабандистов и торговцев. Одна из главных статей экспорта у тви'леков - это минерал под названием рилл, который широко используется в медицине, но в то же время является мощным наркотиком.

В силу этих обстоятельств Рилот с течением времени впал в зависимость от теневого мира галактики, поскольку планету постоянно прочесывают криминальные суда, на борту которых банды риллодобытчиков. Контрабандисты нередко грабят склады рилла, а некоторые вожди практически продали свои племена в рабство, чтобы защититься, то есть откупиться от грабежа в более крупных масштабах.

ОСОБЕННОСТИ ТВИ'ЛЕКОВ

Ваш персонаж тви'лек обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Мудрости и Харизмы увеличивается на 1, а Ловкости на 2.

Возраст. Средний срок жизни схож со сроком жизни людей, и взрослеют тви'леки так же в 20 лет.

Мировоззрение. Вы можете принадлежать к любому мировоззрению.

Размер. Размер тви'леков может колебаться от 160 до 240 сантиметров. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения – 30 футов.

Обаятельность. Если вы являетесь тви'леком женского пола, то получаете +1 бонус Обмана.

Скрытность. Если вы являетесь тви'леком мужчиной, то получаете +1 бонус Скрытности.

Живучесть. Тви'леки приспособились к не простым условиям жизни на своей планете. Вы получаете +2 бонус Выживания.

Боевая тренировка тви'леков. Вы владеете простым легким огнестрельным оружием.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом и Тви'лекском. Вы так же владеете языком лекку – который понимают только ограниченные виды рас (имеющие собственные лекку, например Наутоланы) и специально запрограммированные дроиды.

ТРАНДОШАН

Трандошане, которые называют себя т'дошаками - это раса крупных двуногих рептилий, известных своей безжалостной воинствен-ной цивилизацией. Они холоднокровны и покрыты чешуей, которую ежегодно меняют. Оранжевые, сверхчувствительные глаза трандошан различают даже инфракрасный спектр; до наступления зрелого возраста представители этой расы сохраняют способность к регенерации утраченных конечностей. Конечности у них трех-палые и снабжены острыми когтями, отлично приспособленными для боя, но отнюдь не для повседневных бытовых действий, так что в обычной жизни трандошане порой бывают весьма неуклюжи.

Трандошане отличаются сильнейшей склонностью к насилию и ужасной свирепостью. В основе их культуры - охота и преследование любых более слабых существ.

БИОЛОГИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

У трандошан очень чувствительные глаза, способные видеть в инфракрасном диапазоне, и способность регенерировать, хотя и медленно, потерянные конечности. Руки и ноги трандошан оканчиваются когтями, которые используются в бою. Трандошане тяжелее и сильнее большинства гуманоидных рас, включая людей. Также они часто меняют кожу. В отличие от другой расы человекоподобных рептилий, барабелов, трандошане не имеют хвостов. Из-за грубости кожи стоп трандошане могут ходить по любой поверхности босыми ногами.

КУЛЬТУРА И БЫТ

Трандошанцы поклоняются богине Скоркипе, которая начисляет им баллы в зависимости от успеха или неудачи в охоте. Баллы эти, связанные с победой в смертельных поединках, накапливаются у каждого трандошанца на индивидуальном счете в течение всей его жизни. Охот-ники, набравшие наибольшее число очков, занимают самое высокое положение в иерархии трандошанского общества, и большинство тран-дошанок считают их лучшими и более пред-почтительными самцами. Согласно канонам местной религии, скончавшись, трандошанец предъявляет богине заработанные в течение жизни баллы, а та решает, какого положения в загробном мире он достоин.

Доказав, что они - достойные охотники, трандошанцы возвращаются на родину, чтобы спариться с подходящей «матерью выводка». Однако эта связь отнюдь не является закреп-ленным брачным союзом. После оплодотворения самка откладывает яйца и заботится о них, пока выводок не вылупится. Мальчиков трандошанцев с младенчества учат охоте и преподают им различные способы выслеживания, на-падения и убийства. Достигнув подросткового возраста, они отправляются на охоту за пределы планеты - собирать баллы для богини.

ОСОБЕННОСТИ ТРАНДОШАН

Ваш персонаж трандошан обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Возраст. Средний срок жизни схож со сроком жизни людей, но взрослеют трандошане в 15 лет.

Мировоззрение. Большинство трандошан злые и/или хаотичные.

Размер. Средний рост трандошан 2 метра. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения – 30 футов.

Саботажники. Вы получаете +1 бонус Работы со взрывчаткой.

Необуздднная ярость. Будучи яростным воином вы получаете +1 бонус Запугивания.

Боевая тренировка трандошан. Вы владеете простым легким и тяжелым огнестрельным оружием.

Повышенная регенерация. После короткого отдыха вы восстанавливаете дополнительные 1к6 хитов.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общегалактическом и Дош.

ЧЕЛОВЕК

Люди — самая многочисленная и политически доминирующая разумная разновидность, имевшая миллионы главных и незначительных колоний по всей Галактике. Предполагается, что они произошли с галактической столицы Корусант. Они могли быть найдены где угодно и занимались любой из существовавших деятельностей: пилоты, наёмники, контрабандисты, торговцы, солдаты, убийцы, фермеры, криминальные лорды, рабочие и многие другие, в том числе джедаи и ситы. Поскольку люди были наиболее распространенной разумной расой, их считали чем-то вроде стандарта, сравнивая их биологию, психологию и культуру с другими расами, что вкупе с присущей многим людям ксенофобией привело к античеловеческим настроениям среди представителей многих других рас.

БИОЛОГИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

Люди были разумным видом, который принадлежали к семейству гоминид, отряду приматов, классу млекопитающих. Они были связаны с рядом других видов, таких как лемуры и обезьяны, в том числе разумными человекообезьянами Ма'алкеритте и неразумными обезьянами Фериджиан. Они были двуногими существами с двусторонней симметрией, имеет переднюю и заднюю стороны, а также верхнюю и нижнюю части. Их тело состояло из головы, шеи, туловища и четырёх конечностей. Верхние конечности, называемые руками, заканчивались кистями, с пятью пальцами каждая; нижние, называемые ноги, заканчивались стопами, с пятью пальцами. Человеческие пальцы имели несколько точек артикуляции, и один из пальцев был противопоставлен другим, что позволяло производить тонкие манипуляции. Наконец, у них была одна голова на вершине туловища. Другие живые виды, которые имели тип тела, примерно похожий на людской и ходили прямо, часто упоминаются как гуманоиды, так как люди были наиболее распространенным примером. В отличие от других видов млекопитающих, таких как вуки или эвоки, у них был только скромный волосяной покров на теле. Большая его часть была сосредоточена на голове и, в случае взрослых мужчин, лице.

Люди были эндотермами, или "теплокровными" животными, то есть они поддерживают постоянную температуру тела независимо от окружающей среды с помощью энергии из пищи. В то время как некоторые из них ошибочно называют себя хищниками] люди были фактически всеядными, питаясь как животной тканью и растительными продуктами. По этой причине длина их желудочно-кишечного тракта была значительно больше, чем у истинных хищников, таких как деваронцы. Многие люди были неравнодушны к пищевой продукции, которая была вредна для них из-за высокого содержания в ней жира или сахара.

Геном человека считался удивительно эластичным. В ответ на изменения окружающей среды, естественному отбору требуется только несколько тысячелетий, чтобы привлечь новые гены и изменить человеческие тела. Следствием этой исключительной адаптивности было существование многих близко человеческих видов, то есть ответвления базовых людей, которые имели свою собственную эволюцию. Такие ответвления включали оборотнеобразных стеннов, чешуйчатокожих зисианцев, синекожих чиссов и худых пау'анов.

Как и многое другое, общее для многих человекоподобных видов, люди имели два пола: мужской и женский, причем последний отличается от первого выраженной грудью, меньшим ростом в целом и меньшим количеством волос на теле. Членов человеческой расы можно было естественно скрестить со многими другими видами, в том числе с эчани, с ферроанами, хамадрясами, киффарами, миралуками, нагаи и тилинами.. Большинство из вышеупомянутых видов на самом деле были близкородственны людям. В некоторых случаях,

люди могут производить отпрысков с членами других видов только с помощью генетических манипуляций или алхимии. Примеры этого включают красных ситов, кираашей и умбаран.

ОБЩЕСТВО И КУЛЬТУРА

Люди были отмечены за естественные познания и чрезвычайную гибкость, и не только с точки зрения физиологии, но и менталитета и общества. Их общества были способны трансформироваться очень быстро в ответ на широкий спектр условий, что и объясняет, почему две человеческие популяции могли не иметь почти ничего общего в культурном выступлении. Как отметил каминонианский ученый Хали Ке, некоторые человеческие группы имели больше общего с соседями других видов, чем с себе подобными.

МНОГОЛИКИЕ

Со своей склонностью к миграции и завоеваниям, люди более разнообразны физически, чем другие распространенные расы. Не существует типичной внешности человека. Рост отдельного представителя может составлять от 5 до 6 футов (от 152 до 184 сантиметров), а вес — от 125 до 250 фунтов (от 60 до 112 килограмм). Оттенок кожи у людей варьируется от почти чёрного до очень бледного, а волосы — от чёрного до светлого тонов (волнистые, кудрявые или прямые); мужчины могут носить волосы на лице, густые или редкие. Люди достигают совершеннолетия около двадцати лет, и редко проживают одно столетие.

ОСОБЕННОСТИ ЛЮДЕЙ

Сложно делать какие либо обобщения относительно людей, но ваш персонаж-человек обладает следующими особенностями.

Увеличение характеристик. Значение всех ваших характеристик увеличивается на 1.

Возраст. Люди становятся взрослыми в районе 20 лет, и живут менее столетия.

Мировоззрение. Люди не имеют склонности к определённому мировоззрению. Среди них встречаются как лучшие, так и худшие представители.

Размер. Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 футов (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост, превосходящий 6 футов (183 сантиметра). Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний.

Призвание. Вы получаете +1 к любому навыку на ваш выбор.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общегалактическом и ещё одном языке на ваш выбор. Люди обычно изучают языки народов, с которыми имеют дело, включая редкие диалекты. Они любят разбавлять собственную речь словами, позаимствованными из других языков.

ГЛАВА 3: КЛАССЫ

Искатели приключений и исследователи галактики — необычные существа, движимые жаждой жизненных потрясений, на которые другие никогда бы не осмелились. Это герои, вынужденные исследовать тёмные уголки галактики и принимать испытания, которым большинство женщин и мужчин не смогли бы противостоять.

Класс является основным мерилом способностей вашего персонажа. Это больше чем профессия, это призвание вашего персонажа. Класс формирует ваше представление о мире и взаимодействие с ним, а также ваше отношение к другим существам и силам вселенной. Солдат, например, может смотреть на мир прагматично, с точки зрения стратегии и манёвров, и видеть себя всего лишь пешкой в большой игре.

Ваш класс даёт вам целый ряд особых умений, таких как мастерство солдата во владении оружием и доспехами, и использование Силы чувствительного к Силе. На низких уровнях ваш класс даёт вам только два или три умения, но при получении новых уровней вы получите новые, и ваши существующие умения улучшатся. Описание каждого класса в этой главе включает в себя таблицу с кратким перечнем всех преимуществ, которые вы получаете на каждом уровне, и подробное описание каждого умения.

Искатели приключений иногда развиваются сразу в нескольких классах. Шпион может поменять жизненный путь и войти в клан охотников за головами. Солдат может обнаружить скрытые способности к Силе и практиковаться в классе чувствительный к Силе, продолжая совершенствоваться как солдат. Опциональные правила такого комбинирования классов называются мультиклассированием, и описаны в главе 6.

Восемь, перечисленные в таблице «Классы», встречаются почти во всех уголках галактики SW:SW и определяют наиболее типичных искателей приключений.

КЛАССЫ

Класс	Описание	Кость Хитов	Основная характеристика	Владение спасбросками	Владение доспехами и оружием
Инжинер	Техник и мастер ремонта	К6	Интеллект	Интеллект и Ловкость	Лёгкие доспехи, простое оружие, легкое огнестрельное оружие, энергетические щиты
Контрабандист	Хитрый пройдоха, доставляющий запрещенные товары туда где больше заплатят	К8	Ловкость	Ловкость и Харизма	Лёгкие и средние доспехи, энергетические щиты, простое и экзотическое легкое огнестрельное оружие
Охотник за головами	Целеустремлённый изловитель или ликвидатор заданной цели	к10	Сила или Ловкость	Сила и Телосложение	Все доспехи, энергетические щиты, простое и экзотическое легкое огнестрельное оружие, гранаты
Саботажник	Подрывник и мастер диверсий	К8	Интеллект	Интеллект и Мудрость	Набор подрывника, легкие доспехи, гранаты
Солдат	Обученный ведению боя, стратегии и всевозможным маневрам воин	К10	Сила и Телосложение	Сила и Телосложение	Лёгкие и средние доспехи , энергетические щиты, простое оружие, легкое и тяжелое огнестрельное оружие, рукопашное оружие, безоружные атаки
Чувствительный к Силе	Обладатель высокого количества медихлориан в крови и способный использовать Силу	К6	Мудрость	Мудрость и Харизма	Лёгкие и средние доспехи, рукопашное оружие, владение Силой
Шпион	Тайный осведомитель, разведчик	К6	Ловкость и Харизма	Ловкость	Лёгкие доспехи, простое оружие, легкое огнестрельное оружие

ИНЖЕНЕР

Ловко взломав панель доступа, родианец принялся ковыряться в проводах и схемах, через некоторое время, что-то щелкнуло, и панель двери отъехала в сторону, открывая путь дальше.

Измазавшись в машинном масле, тви'лечка вытирает пот со лба, оставляя на нем черную полосу. С надеждой и усталостью в глазах она снова включает питание, ремонтируемый дроид замигал и радостно запиликал. Тви'лечка вздохнула с облегчением.

Устраняя неполадки на корабле, в то время как его сотрясают множественные лазерные попадания, вуки издает, недовольны рык, со всем силы ударив по гипердрайву, тот заискрил, но активировался

Не важно, кем является инженер: взломщиком, ремонтником дроидов, механиком гоночных подов или изобретателем в закрытой Имперской лаборатории; он использует свои технические навыки, чтобы заставить работать то, что не работало, чтобы перепрограммировать дроидов для целей заказчика или своих собственных.

ИНСТРУМЕНТЫ И ЧЕРТЕЖИ

Во вселенной SW:SW множества кораблей, дроидов, систем, компьютеров – в общем всего того, с чем предстоит работать инженеру.

Наиболее сильной чертой инженера является их талант реанимировать различную технику в самых сложных ситуациях. Он может взламывать панель доступа к дверям, в тот момент когда остальные члены партии отстреливаются от целой армии боевых дроидов. Он может чинить космический корабль, в то время, как пилот будет маневрировать между залпами кораблей преследователей, ожидая починки боевых систем корабля.

Бао-дур – инженер Забрак

СОЗДАНИЕ ИНЖЕНЕРА

Инженеры процветают в городах и селениях, где их таланты востребованы и даже жизненно необходимы. На влагодобывающих фермах Татуина инженер необходим для починки и настройки влагодобычкиков. Так же инженеры нужны для операций взлома, проникновения и доступа к каким либо засекреченным данным на производстве кампании конкурента. Так же инженеры необходимы ля программирования и перепрограммирования различных компьютерных систем, а так же дроидов.

При создании придумайте, как ваш персонаж впервые познакомился с той или иной сферой деятельности инженера, чем он занимался до тех пор, пока не бросил работу и не стал искателем приключений.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень инженера

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 3) + модификатор Телосложения за каждый уровень инженера после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие доспехи, энергетические щиты

Оружие: Простое оружие, легкое огнестрельное оружие

Инструменты: Ремонтный набор, набор техника

Спасброски: Интеллект, Ловкость

Навыки: Выберите три любых из перечня:

Работа с компьютерами (Инт), Внимательность (Инт), Механика (Инт), Взлом (Инт), Анализ (Инт).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) легкий бластер DH-17 или б) Вибро-нож
- а) набор техника или б) Ремонтный набор
- а) Паяльный резак или б) Датапад с данными
- Комбинезон S8 и 5 ремонтных частей

Инженер

				Ячейки вирусов на уровень вирусов								
Уровень	**Бонус мастерства**	**Умения**	**Известные вирусы**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Использование прерывателей	1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Разбор предмета	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Внимательность инженера	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	6	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Создания шипов	7	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Модификация оружия	8	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	Опрометчивая атака	9	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	10	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Внимательность инженера	11	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Подчистка следов	12	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Перегрузка щитов	13	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	14	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Мастер шифрования	15	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Дополнительные навыки	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Удаленный доступ	17	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Заражение вирусом	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Импульс щита	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	20	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Ускоренный ремонт	21	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕРЫВАТЕЛЕЙ

Если инженер занимает взломом какой-либо системы, в которой предусмотрена аварийная сигнализация или блокировка, то инженер используя метод прерывателей обеспечивает себе дополнительные 1к6 + бонус мастерства *6 дополнительных секунд до срабатывания блокировки или сигнализации.

НАПИСАНИЕ И ВНЕДРЕНИЕ ВИРУСОВ

На третьем уровне инженер получает способность разработки вирусных программ и способы внедрения их в систему. Сложность написания вирусов напрямую зависит от их задачи, которые приведены ниже. Сложность внедрения вирусов в систему зависит от уровня безопасности сети, в которую инженер собирается внедрить вирус.

ТИПЫ И ЗАДАЧИ НЕКОТОРЫХ ВИРУСОВ

Это далеко не полный список компьютерных вирусов, которые может создать ваш инженер. В конце этой книге приведен полный список вирусов для инженера.

Уровень	**Задача**
1	Отключает сигнализацию
2	Замораживает любую деятельность на 5 минут
3	Блокировка 1d4 дверей на ваш выбор
4	Отключение жизнеобеспечения в 1d4 комнатах
5	Отключает от энергоснабжения 1d4 коматы
6	Запускает аварийную службу (открываются все двери)
7	Провоцирует перегрузку системы (выводит ее из строя)

РАЗБОР ПРЕДМЕТА

Вы можете разобрать технически предмет (компьютер, датапад, дроида обслуги и т.д.), чтобы получить запасные части, которые в дальнейшем вы будете использовать для ваших нужд, например ремонта чего-либо.

Вы используете навык механика и добавляете к нему свой бонус мастерства, чтобы получить некоторое количество запчастей.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ ИНЖЕНЕРА

На 3 уровне, при проверках Взлома вы так же добавляете к своему навыку Взлома половину навыка Внимательность.

На 9 уровне вы прибавляете полное значение Внимательности.

СОЗДАНИЕ ШИПОВ

На 5 уровне вы обучаетесь создать из запчастей дополнительные шипы, которые необходимы для Взлома замков, компьютеров и т.п. Вы совершаете проверку Механики и в случае успеха получаете количество шипов равное ¼ от количества используемых частей.

МОДИФИКАЦИЯ ОРУЖИЯ

На 6 уровне инженер получает возможность модифицировать огнестрельное оружие и оружие ближнего боя. Для этого ему необходимо:

- Оружие, которое будет модифицировано
- Рабочая станция с инструментами для модификации
- Модифицирующие элементы
- Чертежи модификации

Все это можно покупать, находить или получать, разбирая другие орудия и механизмы.

ОПРОМЕТЧИВАЯ АТАКА

На 7 уровне ваш инженер повышает свои боевые навыки. В свой ход, он может атаковать огнестрельным оружием, находящемся в одной руке, и бонусным действием совершить две атаки холодным оружием, которое находится в другой руке, при этом в следующем ходу атаки по нему проходят с превосходством.

После использования «Опрометчивой атаки», повторить ее можно только после короткого или продолжительного отдыха.

ПОДЧИСТКА СЛЕДОВ

К 10 уровню инженер набирается большого опыта в проникновении в компьютеры, что умеет подчищать все следы своего присутствия в системе.

Для этого, при выходе из системы, вы совершаете проверку Работы с компьютерами и прибавляете свой бонус мастерства (даже если вы не владеете этим навыком). В случае успеха ваше пребывание в системе останется незамеченным.

ПЕРЕГРУЗКА ЩИТОВ

На 11 уровне вы достигаете особого мастерства в обращении и использовании энергетических щитов. Вы можете бонусным действием повысить эффективность щитов в два раза, но при этом они выходят из строя после 2 + ваш модификатор интеллекта + бонус мастерства раундов.

МАСТЕР ШИФРОВАНИЯ

С 12 уровня вы способны шифровать свои данные так, что никто кроме вас не может их прочесть.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ

С 14 уровня вы способны носить средний доспех. И получаете владение рукопашным оружием.

УДАЛЕННЫЙ ДОСТУП

С 15 уровня вы можете удаленно подключиться к компьютеру (для взлома, или другого использования). Для этого вам необходимо устройство, с которого вы могли бы получить доступ к другому устройству (терминал, наручный компьютер и т.д.), а так же совершить проверку Работы с компьютером прибавив к нему четверть своего уровня Инженера и прочие модификаторы (если они есть).

В случае успеха, вы подключаетесь к удаленному компьютеру и работаете с ним, как если бы он стоял перед вами.

ЗАРАЖЕНИЕ ВИРУСОМ

На 17 уровне вы получаете возможность, заражая вирусом 1 объект (одного дроида, один компьютер и т.д.) распространить его на остальные объекты, которые сопряжены с заражаемым. Для этого вы должны произвести дополнительную проверку Взлома, добавив к нему свой модификатор Ловкости (помимо остальных модификаторов).

В случае успеха заражаются все объекты в сети, как если бы вы их заражали с интервалом в 1d6+4 секунды.

ИМПУЛЬС ЩИТА

На 18 уровне вы способны перегружать свой энергетический щит, чтобы он выводил из строя электронные объекты вокруг. Для этого вы совершаете проверку Механики.

В случае успеха, ваш щит уничтожается и все электронные объекты (в т.ч. и дроиды), в радиусе 30 футов отключаются.

УСКОРЕННЫЙ РЕМОНТ

На 20 уровне вы можете совершать проверки Механики с превосходством. Ремонт любого технологического объекта (компьютера, дроида, корабля) занимает втрое меньше времени.

КОНТРАБАНДИСТ

Маневрируя в астероидном поле, то и дело, уворачиваясь то от глыб камня, то от залпов

турболазеров кораблей преследователей, Родианец судорожно подумывает о том, чтобы сбросить товар и драпать ко всем чертям, не смотря на последствия.

Затаив дыхание, тви'лек отсиживается в двойном дне трюма своего корабля, пока имперские ищейки обыскивают якобы брошенный корабль, в поисках контрабанды.

Забрак, укутавшись в темный плащ, ожидает прихода клиента, с которым договорился о сбыте спайса. Наконец, вдали показалась фигура, затем еще одна и еще. Судя по всему, это охрана космопорта. Забрак выплевывает ругательство, вытаскивает свой верный бластер и, пятясь, прицеливается в приближающихся.

Чтобы или кого-бы вы не перевозили, где бы и с кем бы вы ни проворачивали свои операции, если для вас прибыль важнее законности, а открытому бою вы предпочитаете побег, или хитрую атаку исподтишка – вы контрабндист.

КОРАБЛЬ И КОМАНДА

Каждому преуспевающему контрабандисту необходим свой собственный корабль, для перевозки грузов. Зачастую начинающие контрабандисты залезают в долги, чтобы купить корабль, или соглашаются работать на авторитетов преступного мира, в свободное время используя их корабль для своих нужд.

Мелкие же контрабандисты промышляют в пределах одной планеты, а то и нескольких городов города. Такие мелкие «сошки» часто попадают под пяту местных группировок и вынуждены работать на них, оставляя себе жалкий процент.

Многие контрабандисты работают в одиночку, руководствуясь принципом: «Меньше людей, больше доля с прибыли». Но попадаются и не столь жадные, они набирают себе команду. Зачастую в команду попадают различные техники и телохранители, чтобы обеспечить сохранность корабля и груза.

НАТУРА

Многие контрабандисты, как и прочие нарушители закона – «плохие ребята», но и среди них встречаются те, кто следует какому-нибудь, да кодексу чести. Такие как правило долго думают если им представляется выбор между наживой и помощью кому-либо. Но не стоит надеяться, что помогать они станут просто так, они несомненно потребуют вознаграждения за свои труды.

Хан Соло – Контрабандист человек, сбрасывает спайс.

СОЗДАНИЕ КОНТРАБАНДИСТА

Контрабандисты всегда пользуются спросом, кто-то даже слишком большим. Если есть какой-либо товар. находящийся вне закона, то крупным воротилам торговли позарез понадобятся эти быстры, хитрые, находчивые и смелые предприниматели.

При создании придумайте, как ваш персонаж докатился до жизни такой? Возможно, он был кому-то должен и в виде расплаты согласился переправить запрещенный груз; или, быть может, вашими талантами как пилота заинтересовались влиятельные предприниматели и наняли вас на перевозку анонимного груза, и только в пути вы поняли, на что подписались.

Продумайте нравиться ли вашему персонажу его работа, или он просто ждет не дождется прекратить заниматься этим, как только выплатит все долги? Он настолько успешный перевозчик запрещенных товаров, что он приговорен к тюрьме на десятках планет? Или же ему все время не везло, он не пользуется популярностью и спросом, но вот-вот поймает крупную рыбу?

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень контрабандиста

Хиты на 1 уровне: 16 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень контрабандиста после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Лёгкие и средние доспехи, энергетические щиты

Оружие: Простое и экзотическое оружие, легкое огнестрельное оружие

Инструменты: Игральный набор (любой на выбор)

Спасброски: Харизма, Ловкость

Навыки: Вы получаете тренированный навык Пилотирование (космическое) (Ловк), вдобавок выберите три любых из перечня:

Скрытность (Ловк), Убеждение (Хар), Запугивание (Хар), Артиллерия (Ловк), Пилотирование (наземное) (Ловк), Астрогация (Инт), Проницательность (Мудр). Обман (Хар).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) легкий бластер Dh-17 или б) любое простое оружие до 300кр.
- а) Игральный набор или б) Ремонтный набор
- а) 10 частей или б) дополнительная обойма для бластера
- Кожаный доспех

ПОЛЕЗНЫЕ СВЯЗИ

Как преуспевающий контрабандист вы в курсе, что происходит на различных планетах, которые собираетесь посетить. Вам известен ряд информаторов на космических станциях, в кантинах, барах и местах где ошиваются такие же путешественники по галактике, как и вы.

Для получения информации о том или ином объекте, месте, группировке, явлении и т.д. совершите проверку Знаний контрабандиста, которая описана далее.

ЗНАНИЕ КОТРАБАНДИСТА

Это особая проверка, при успехе которой персонаж получает исключительную информацию интересующую его. Вы сообщаете вашему Мастеру, о чем хотите узнать, после этого совершаете бросок к20 и к выпавшему значению добавляете модификатор Харизмы + Бонус мастерства + половину уровня.

В случае успешной проверки Мастер сообщает вам дополнительную информацию, это может быть зацепка к дальнейшему обсуждению или прямой факт.

Для повторной проверки знания контрабандиста, должен пройти час.

КОНТРАБАНДИСТ

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Шквал
1	+2	Исключительный пилот	0
2	+2	Прицельный выстрел	1
3	+2	Форсаж	1
4	+2	Увеличение характеристик	2
5	+3	Выгодная сделка	2
6	+3	Исключительный пилот	2
7	+3	Улучшенный шквал	2
8	+3	Увеличение характеристик	3
9	+4	Быстрый выстрел	3
10	+4	Побег	3
11	+4	Ковбой	3
12	+4	Увеличение характеристик	3
13	+5	Трусливая оборона	4
14	+5	Исключительный пилот	4
15	+5	Улучшенный шквал	4
16	+5	Увеличение характеристик	4
17	+6	Широкая известность	5
18	+6	Игрок	5
19	+6	Увеличение характеристик	5
20	+6	Король гиперпространства	Неограниченно

ШКВАЛ

Даже такие хитрые и изворотливые люди, как контрабандисты попадают в переделки, но именно в них, они могут блеснуть своей боевой подготовкой, отточенной годами на опасных улицах и не менее опасном космосе.

Если вы используете легкое огнестрельное оружие, то вместо своего передвижения вы можете совершить дополнительную атаку. На 7 уровне вы это умение растет до двух атак взамен действия движения, а на 15 до тех.

В таблице контрабандиста указано сколько раз за сцену вы можете использовать шквал в зависимости от вашего уровня.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПИЛОТ

Каждый контрабандист должен быть хорошим пилотом. Очень важно доставить груз в ценности и сохранности, даже если за вами летит целый флот. На 1, 6 и 14 уровне вы выбираете одну из приведенных ниже особенностей.

Вы не можете повторно выбирать особенность, которую выбрали ранее.

Мастер маневров. Вы совершаете броски ловкости на совершения маневров с превосходством, если двигатели вашего корабля в идеальном рабочем состоянии.

Лучший стрелок. Вы совершаете с преимуществом броски Артиллерии, пока управляете кораблем по кораблям. имеющим ½ или менее прочности.

Тайные тропы. Вы получаете бонус +2 к проверкам Астрогации, если прокладываете маршрут гиперпространственного прыжка.

Затаив дыхание. Вы получаете бонус +2 к Скрытности вашего корабля, если пытаетесь скрыться в космосе (например, в поясе астероидов).

Мягкая посадка. Вы совершаете проверки Пилотирования (комического) с превосходством, если пытаетесь совершить посадку при падении.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Вы можете потратить ваше действие, чтобы в следующем раунде получить +2 к атаке по выбранной цели, после совершения атаки бонус пропадает.

ФОРСАЖ

Вы так искусно научились управлять своим кораблем, что можете выжимать из него все соки.

Ваш корабль получает дополнительное перемещение равное 1d4 + Пилотирование (космическое) на 5 раундов. При этом износ двигателей будут повышен, и они будут нуждаться в ремонте.

Если вы совершаете Форсаж с неотремонтированными двигателями после предыдущего Форсажа, то вы обязаны перед Форсажом совершить спасбросок по Ловкости, в случае провала ваши двигатели выходят из строя и корабль становится неспособен к гиперпространственному перемещению, до конца ремонта.

Вы можете совершать повторный Форсаж только после короткого или продолжительного отдыха.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА

К 5 уровню вы становитесь экспертом в ведении дел и получаете либо +2 к Обману, либо +2 к Убеждению, по вашему выбору, когда речь касается торговых переговоров.

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

На 9 уровне вы получаете возможность атаковать бонусным действием, при этом вы получаете штраф -3 к атаке.

Чтобы совершить быстрый выстрел вы не должны использовать обычную атаку в этом раунде, вы так же должны использовать легкое огнестрельное оружие.

ПОБЕГ

Один раз за сцену вы может использовать Побег, чтобы увеличить дальность вашего передвижения вдвое.

Чтобы использовать Побег вновь, вы должны совершить короткий или продолжительный отдых.

КОВБОЙ

Вы преуспели в стрельбе, как никто другой.

Вы можете использовать два легких огнестрельных оружия, при этом оружие в неосновной руке не будет получать штрафов при атаке.

ТРУСЛИВА ОБОРОНА

Так или иначе, но люди такой профессии больше всего ценят свою собственную шкуру, даже если при этом приходится подставить союзника.

Бонусным действием ваш союзник в пределах 6 футов получает -3 к КД до конца своего следующего хода, при это вы получаете +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Для повторного использования Трусливой обороны вы должны совершить короткий, либо продолжительный отдых.

ШИРОКАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ

Вы – мастер своего делая. О вас хотят истории даже в самых захудалых городах планет, на которых вы побывали (и даже больше). Многие преступные синдикаты были бы не против воспользоваться вашими профессиональными услугами, да что уж говорить, даже некоторые члены правоохранительных органов готовы закрыть глаза на ваши преступления, если вы им поможете.

Вы можете получать гонорары больше чем изначальные, вы так же можете слегка затягивать сроки выполнения работы (на 1d10 + мод Харизмы + Бонус мастерства дней).

ИГРОК

Вы азартный человек, но азартные игры лишь помогают вам. Вы отлично играете, и иногда выигрыш бывает больше, чем гонорар за очередное дело. Но как и почти любой игрок вы мухлюете и делаете это более чем успешно.

При любой карточной игре, вы получаете +2 бонус Ловкости и Скрытности.

КОРОЛЬ ГИПЕРПРОСТРАНСТВА

Вы знаете все известные и многие неизвестные гиперпространственные маршруты и активно используете их.

Вы можете проложить самый короткий маршрут и даже там где это почти не возможно

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

С посадочной площадке поднялся корабль, он вылетел из ангара, а затем покинул атмосферу планеты, через несколько секунд уже был проложен гиперпространственный маршрут и корабль исчез. Другой корабль, пилот которого перехватил координаты, только что ушедшего в гиперпространство корабля, уже вводил полученные координаты и через мгновение отправился за ним.

Загнав жертву в тупик в переулке, воин, закованный в первоклассную броню, переключает оружие в режим оглушения. Добыча нужна ему живот. Так больше заплатят. Родианец, забился в угол, пытается уговорить охотника, предлагает деньги, связи. Все это опытный охотник пропускает мимо ушей и в тот момент, когда жертва пытается вытащить из кобуры свой бластер, стреляет первым, оглушая ее.

Высокий и накаченный вояка расы корунов, обходит груз, который ему поручили охранять. Он замечает едва уловимое движение в тени, недолго думая, он посылает несколько выстрелов, туда, где должна, по его мнению, находиться цель. Чье-то тело падает на холодный металлический пол, корун не спеша подходит к трупу.

Если кому-то потребовалось достать из-под земли кого-либо, или же убить хорошо охраняемого соперника, или же попросту доверить охрану чрезвычайно ценного груза, то лучший выбор это охотники за головами.

ДЕНЬГИ И КОДЕКС ЧЕСТИ

Охотники за головами очень и очень не дешевы, конечно встречаются и новички и тотальные неудачники, такие как раз берутся за любую работу и согласны на не высокий гонорар, но и уверенности в удачном исполнении задания вы себе не обеспечите, наняв их. Но есть и настоящие профессионалы своего дела, известные на всю галактику головорезы. Таким личностям можно доверить самое ответственное задание, не беспокоясь, что они вас предадут за еще большие суммы денег, поэтому вознаграждение таким охотникам приходится выплачивать серьезное.

Боба Фетт – известнейший охотник за головами.

СОЗДАНИЕ ОХОТНИКА ЗА ГОЛОВАМИ

Свою историю жизни самые преуспевающие охотники за головами стараются держать в секрете, так как она может сыграть против них, особенно если у них остались родные или любимые люди, которых могут использовать для шантажа или попросту в качестве приманки.

История охотника за головами – это история прохождения через сотни трупов, часть из которых – это цели заказов, а другая часть – конкуренты на их выполнение.

Продумайте то, что повлияло на выбор профессии. Быть может в детстве, один из таких охотников убил ваших родителей, и вы стремитесь его найти и отомстить, используя его же методы? Или вас взял на обучение один из стареющих мастеров этого дела и научил всему, что знал сам? А может, вы умеете убивать, и вам просто нужны деньги? Как бы там ни было ваше прошлое может однажды напомнить о себе, так что тщательно продумывайте различные детали вашей предыстории и чем больше, тем лучше.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень охотника за головами

Хиты на 1 уровне: 20 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень охотника за головами после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Все доспехи, энергетические щиты

Оружие: Все простое и экзотическое легкое огнестрельное оружие, гранаты.

Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Телосложение

Навыки: Вы можете выбрать любые 4 навыка из приведенного перечня:

Скрытность (Ловк), Убеждение (Хар), Запугивание (Хар), Артиллерия (Ловк), Пилотирование (космическое) (Ловк), Пилотирование (наземное) (Ловк), Астрогация (Инт), Работа с компьютерами (Инт), атлетика (Сил), Выживание (Мудр).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) легкий бластер DH-17 или б) любое простое оружие до 300 кр
- а) Датапад со случайным заданием или б) 50 кредитов
- а) 5 глоп-гранат или б) дополнительная обойма для бластера
- Кожаный доспех или костюм LL-90

РАЗЫСКИВАЕМЫЙ ВСЕМИ

В меру своей профессии охотники за головами являются преступниками в глазах большинства разумных рас и федераций. Вы вне закона. Вам всегда приходится скрываться и спать с бластером под подушкой, если вообще спать. Помимо властей цивилизованных миров вы не меньше, если не больше опасаетесь своих «собратьев» охотников. Они не просто ваши конкуренты, они используют любую возможность, чтобы избавиться от вас, так же не редко они сколачиваются в группы, чтобы избавиться от общих врагов, но такие союзы шатки и не долговечны.

ЛОГОВО

По причине того, что ни один представитель данной профессии не может вздохнуть свободно. не опасаясь за свою шкуру, то довольно часто охотники устраивают себе убежище в самых неприметных и отдаленных уголках галактики. Они довольно скромны, но это чуть ли не единственное место во всем мире, где вы можете спать спокойно.

Вы может хранить тут трофеи, наличность на черный день и другие личные вещи, что опасно оставлять на корабле.

Охотник за головами

Уровень	Бонус мастерства	Умения	Добыча
1	+2	Дальний выстрел	1
2	+2	Приют	1
3	+2	Тайная слежка	1
4	+2	Увеличение характеристик	1
5	+3	Блокировка устройств	1
6	+3	Расчетливый ход	2
7	+3	Большая рыба	2
8	+3	Увеличение характеристик	2
9	+4	-	2
10	+4	Дальний выстрел	2
11	+4	-	3
12	+4	Увеличение характеристик	3
13	+5	Сноровка охотника	3
14	+5	-	3
15	+5	Боевые рефлексы	3
16	+5	Увеличение характеристик	4
17	+6	-	4
18	+6	Критическое попадание	4
19	+6	Увеличение характеристик	4
20	+6	Авторитет	5

ДОБЫЧА

Вы исключительный воин, ваша профессия научила вас концентрироваться на цели и ни что и ни кто не может вам помешать. Когда вокруг царит хаос и суматоха, вы хладнокровны и сосредоточены на вашей добыче.

Во время боя, вы можете потратить бонусное действие и объявить любую цель, в поле вашего зрения Добычей, при успешной атаке по добыче, вы наносите ей 1к6 дополнительного урона на 1 уровне, 2к6 на 6 уровне, 3 к6 на 11 уровне, 4к6 на 16 уровне и 5к6 на 20.

Вы можете накладывать только одну метку Добычи, при наложении повторной метки, предыдущая отменяется.

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ

Как профессиональный убийца вы умеете хорошо стрелять, а чтобы цель ничего не подозревала приходиться делать это с больших расстояний.

Предельная (максимальная) дальность стрельбы вашего легкого огнестрельного оружия увеличивается в 1,5 раза. Это умение увеличивается на 10 уровне, что увеличивает дальность в 2 раза.

ПРИЮТ

Вы часто не имеете возможность вернуться в свое убежище между заданиями, но благодаря обширным связям с преступным миром, вам могут предоставить временное убежище, на одну или две персоны, но не больше, обеспечить вас едой, и местом для ночлега, совершенно бесплатно.

ТАЙНАЯ СЛЕЖКА

Вы умеете преследовать свою цель, так чтобы она об этом даже не подозревала, пока не стало слишком поздно.

Вы получаете +2 бонус Скрытности, пока идете по патам за существом, на которое является вашей добычей.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

БЛОКИРОВКА УСТРОЙСТВ

Конфиденциальность данных очень важна для охотников за головами, чтобы ни кто не мог узнать ничего о жизни охотника, о его слабостях и планах.

Вы получаете +2 бонус Работы с компьютерами, когда блокируете доступ к данным, либо ко входу в систему, это так же касается бортового компьютера вашего корабля.

РАСЧЕТЛИВЫЙ ХОД

Во время боя вы можете бонусным действием получить -2 штрафа к КД, до конца своего следующего хода, при этом получить +2 бонус к атаки до конца хода.

При этом вы не можете применять Расчетливый ход, пока не совершите короткий, либо продолжительный отдых. Вы так же должны использовать легкое оружие, чтобы применять это умение.

БОЛЬШАЯ РЫБА

Вы можете накладывать метку Добычи на космические корабли.

СНОРОВКА ОХОТНИКА

Чем больше вы занимаетесь охотой, тем больше склоняетесь к определенной манере поимки добычи.

На ваш выбор вы получаете одно из следующих умений:

Хладнокровный убийца. Вы получаете владение легкими и тяжелыми снайперскими винтовками.

Стремительный воин. Вы не получаете штрафа, если используете легкое оружие в неосновной руке.

Безжалостный садист. Вы получаете владение легкими и тяжелыми огнеметами.

Ночной клинок. Вы получаете владение всем простым и экзотическим легким рукопашным оружием.

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ

Вы всегда в центре сражение, но вы чувствуете себя в своей тарелке и прекрасно справляетесь со стрессом, не теряя ловкости.

Вы получаете бонус +1 к КД и Реакции, если носите легкие доспехи.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ

Вы долго изучали анатомию различных существ и знаете, куда нужно стрелять, чтобы свалить цель одним выстрелом.

Один раз в день вы можете использовать Критическое попадание, чтобы получить +6 к атаке на 2 раунда, при этом вы не можете использовать этот навык пока не совершите продолжительный отдых.

АВТОРИТЕТ

Вы становитесь знаменитым охотником за головами, это не только опасно для жизни, но и выгодно. К вам прислушиваются другие охотники, вы можете требовать большее вознаграждение за задание, так же вы можете отменять любое задание без каких либо последствий.

САБОТАЖНИК

Родианец заканчивает устанавливать взрывчатку, нервно оглядывается и стремглав выбегает из помещения завода, отбежав на безопасное расстояние, он вводит код, на своем наручном компьютере. Череда взрывов и вот уже остатки от завода объяты в пламени.

Отряд бежит вверх по узкому тоннелю, идущему из самых недр земли, их преследует целый батальон дроидов, активно поливая команду бластерным огнем. Запыхавшись, забрак чуть отстает от своих спутников и устанавливает пару термальных детонаторов на стенах тоннеля. И снова бежит вверх, через несколько секунд детонаторы взрываются и блокируют проход в тоннеле.

Спрятавшись за контейнерами, ганд отстреливается от превосходящих сил противника. Пошарив в рюкзаке он выуживает оттуда несколько гранат, после чего активирует их и забрасывает в самый центр расположения противников, гремит взрыв и в общей суматохе его друзья пробегают через всех отряд.

Саботажники устраивают хаос, с помощью взрывчатки и гранат они наносят колоссальный урон, чем отвлекают на себя внимание противников, давая своим сопартийцам возможность на некоторое время действовать более свободно.

ВЗРЫВЫ И РАЗРУШЕНИЯ

Саботажники используют взрывчатку, гранаты, мины, и прочие орудия созданы для того чтобы произвести большой, шумный и мощный взрыв. Это часто помогает используется для отвлечения внимания, блокировки проходов или наоборот создание новых.

Для большинства саботажников взрывы и разрушения это не только методы достижения поставленных целей, это еще и страсть. Многие саботажники являются подрывниками фанатиками, такие личности очень эффективны в работе, но и очень опасны, так как могут сорваться с катушек и подвергнуть угрозе не только себя но и своих компаньонов.

РК-1262, также известный как «Скорч» или Дельта Шесть-Два – клон саботажник

СОЗДАНИЕ САБОТАЖНИКА

Важнее всего при создании такого типа персонажа, это придумать, от чего пошла ваша страсть к взрывам и разрушениям. Возможно, в детстве вы стали свидетелем взрыва, или пожара и это захватило ваши мысли? Или же вас контузило при крушении звездолета? Возможно, вам просто нравится та точность с которой вы производите разрушения, или же наоборот тот хаос в который вы ввергаете всех вокруг?

Так или иначе, но вы мастер своего дела, и не важно, где вы получили эти навыки, вас научил отец, бывший подрывником на добычи руды, или же вы сами изучали литературу, касающуюся вопросов взрывчатых веществ, вы так же могли получить необходимые навыки, проходив службу в армии.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень саботажника

Хиты на 1 уровне: 16 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень саботажника после первого

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Легкие доспехи

Оружие: Гранаты

Инструменты: Набор подрывника

Спасброски: Интеллект, Мудрость

Навыки: Вы получаете владение навыком Работа с взрывчаткой (Инт), вдобавок вы можете выбрать любые 3 навыка из приведенного перечня:

Внимательность (Мудр), Анализ (Инт), Выживание (Мудр), Механика (Инт), Первая помощь (Мудр).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- а) легкий бластер DH-17 или б) любое простое оружие до 300 кр
- а) Датапад со случайным заданием или б) 40 кредитов
- а) 10 глоп-гранат или б) 5 самодельных глоп-мин
- Комбенизон S8 или костюм LL-90

ДИСЦИПЛИНА И ЕЕ ОТСУТСТВИЕ

Саботажник – это чаще всего человек эмоций, он общителен и обладает своеобразным чувством юмора. Но встречаются и чрезмерно дисциплинированные представители этого класса, таки обычно встречаются в армии или на каком-либо производстве. Такие люди бесхитростны и лишены воображения, зато четко выполняют поставленную перед ними задачу, в то время как более эмоциональные саботажники предпочитают импровизировать и действовать наугад.

Саботажники в большинстве своем считают себя выше остальных людей, это происходит по причине того, что они чувствуют мощь в своих руках, которую производят разрушениями и взрывами. С ними сложно совладать, но если кому-нибудь удается найти с саботажником общий язык, то есть шанс, что это поспособствует длительному и плодотворному сотрудничеству.

САБОТАЖНИК

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Обнаружение ловушек
2	+2	Знание дела
3	+2	Удачный бросок
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Пироманьяк
6	+3	Сапер

7	+3	Оптимизатор
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Живущий в огне
10	+4	Невосприимчивость к взрывам
11	+4	Мастер ловушек
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Оптимизатор
14	+5	Ракетчик
15	+5	Земля-воздух
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Всем сразу
18	+6	Оптимизатор
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Фурия

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК

Вы так хорошо изучили механизмы, способные производить взрыв, что вам проще остальных находить их, если они замаскированы.

Вы получаете +2 бонус Внимательности, если ищите ловушки взрывного характера (мины-ловушки, гранаты с леской и т.д.).

ЗНАНИЕ ДЕЛА

Вы можете определить радиус действия того или иного предмета, способного производить взрыв.

Вы получаете +2 бонус Анализа, если пытаетесь определить диапазон действия предмета, способного производить взрыв.

УДАЧНЫЙ БРОСОК

Как саботажник, вы умеете превосходно кидать гранаты и бомбы.

Вы получаете +2 бонус Ловкости, когда бросаете гранаты, бомбы или подобные предметы.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ПИРОМАНЬЯК

Вы испытываете настоящую страсть к огню и к использованию орудий способных его производить.

Вы получаете владение всеми простыми огнеметами.

САПЕР

Вы умеете не только устанавливать бомбы, но и обезвреживать их.

При обезвреживании бомб или других подобных взрывных зарядов вы получаете +2 бонус к Интеллекту.

ОПТИМИЗАТОР

Вы используете на 10% меньше частей для создания того или иного предмета, способного производить взрыв (граната, бомба, мина, ракета и т.д.).

Этот навык увеличивается до 25% на 13 уровне и до 50% на 18 уровне.

ЖИВУЩИЙ В ОГНЕ

Вы так сильно привыкли к жару пламени, что ваш болевой порог от огня намного больше, чем у других существ.

Вы получаете сопротивление огню 5.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ВЗРЫВАМ

Вы привыкли к шуму разрывающихся снарядов, что он стал для вас обычным делом.

С 10 уровня вас не может оглушить взрыв.

МАСТЕР ЛОВУШЕК

Вы умудряетесь прятать ваши мины, бомбы и прочие взрыв, заряды так, чтобы их никто не заметил, или же заметили, но уже тогда, когда будет слишком поздно.

Вы получаете +2 бонус Скрытности, применимы к закладываемому заряду.

РАКЕТЧИК

Вы получаете владение тяжелым оружием, которое использует в качестве снарядов ракеты.

ЗЕМЛЯ-ВОЗДУХ

Вы получаете +2 к атаке, если атакуете воздушную цель с земли.

ВСЕМ СРАЗУ

Вы впадаете в ярость, и используете весь свой смертоносный арсенал на противнике, такой фейерверк он вряд ли переживет.

В бою вместо всех действий вы можете использовать 4 атаки любым оружием, при этом вы получаете штраф -2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

После использования этого навыка, вы должны совершить продолжительный отдых, чтобы использовать его вновь.

ФУРИЯ

Вы научились использовать свой арсенал наиболее выгодным образом и стали настоящим мастером разрушения.

Все ваше оружие и заряды получают дополнительный урон 3к6.

СОЛДАТ

Бок о бок с собратьями, боец сопротивления ведет огонь, по превосходящим силам имперских штурмовиков. Боеприпасы кончаются, но он подпирает винтовку падшего товарища и вновь открывает огонь.

Установив треногу и водрузив на нее огромный пулемет, боец открывает огонь, по 114-му этажу высотки напротив. Именно там по его данным собрались представители Банковского Клана. Ему не нужно их убить, лишь припугнуть и смыться отсюда.

Обгоняя на спидбайке, кар за каром, трандошанин, наконец, видит цель – желто-фиолетовый кар впереди. Он подлетает поближе и открывает огонь из орудий спидбайка, дополняя его огнем из своего верного бластера.

Солдаты превосходные воины умеющие обращаться практически с любым оружием, они стойкие и готовы к командной работе, на них всегда могут опереться члены команды. Даже в самых опасных и безвыходных ситуациях солдаты не отчаиваются и, порой, именно их находчивость является причиной успеха множеств операций.

БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Солдаты – это хорошо обученные воины, способные обращаться с многими видами оружия и вести бой в любых условиях. Они так же превосходно выполняют приказы и имеют не посредственные навыки в стратегии и тактики ведения боя, даже с превосходящим противником.

Некоторые из солдат все же специализируются на каком-то одном виде оружия: снайпера, подрывники, десант, но все они умеют пользоваться тем, что попадает им в руки.

ВЕТЕРАНЫ ВОЙН

Солдат-искатель приключений, как правило, не состоит в какой-либо армии. Военную службу он оставил далеко в прошлом. Но данный класс не держит вас в рамках военного прошлого, вы можете быть просто умелым наемником, хорошо разбирающимся с оружием и хорошей боевой подготовкой.

За вашими плечами уже не одна битва, будь то масштабные столкновения, или стычки один на один. Вы хорошо приспосабливаетесь к любой войне, но вам тяжело дается мирное время, вы чувствуете себя беспомощным в мире и спокойствие, поэтому постоянно ищите на свою голову приключений, настоящих испытаний для ваших навыков и умений.

Иногда солдаты объединяются в команды, но большинство солдат предлагают свои услуги тем, кто в них действительно нуждаются. Солдаты прямолинейны и уперты, и соблюдают свой личный кодекс чести, который для них порой важнее закона.

Солдаты-повстанцы

СОЗДАНИЕ СОЛДАТА

Прежде всего, при создании персонажа класса Солдат, надо придумать и определить, откуда у вашего персонажа такой обширный военный опыт, и в частности умение обращения со многими видами оружия.

В прошлом вы могли учувствовать в крупных или локальных войнах, будучи простым рядовым, или же ваш родственник или друг были связаны с военными действиями. Почему вы ушли из армии? Возможно, вы предприняли это решение после того, как командир отдал вам ужасный приказ? Что это был за приказ? Вы его выполнили, или пошли наперекор старшему по званию? Что бы делали дальше? Вы просто сбежали или подняли бунт?

Или же вы нашли сбитый корабль, перевозящий оружие для Империи, и решили заработать на этом, оставив для себя самые крутые игрушки, и впоследствии научились ими пользоваться и стали работать наемником?

В общем ваш опыт может быть самым разнообразны, но главное это то, что вы просто мастер на все руки, что касается боя и ведения войны.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к10 за каждый уровень солдата

Хиты на 1 уровне: 20 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень солдата после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Легкие и средние доспехи, энергетические щиты

Оружие: Все простое легкое и тяжелое огнестрельное оружие, простое рукопашное оружие, методы безоружного боя

Инструменты: -

Спасброски: Сила и Телосложение

Навыки: Вы можете выбрать 4 навыка из приведенного ниже перечня:

Работа с компьютерами (Инт), Работа со взрывчаткой (Инт), Убеждение (Хар), Механика (Инт), Первая помощь (Мудр), Атлетика (Сил), Акробатика (Сил), История (Инт), Запугивание (Хар), Пилотирование (космическое) (Ловк), Пилотирование (наземное) (Ловк), Артиллерия (Ловк)

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- любое простое оружие до 400 кр.
- а) 3 запасные обоймы к выбранному оружию или б) 5 глоп-гранат
- а) Бинокль или б) Комлинк (мал)
- Кожаный доспех или костюм LL-90

СОЛДАТ

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Двойная атака
2	+2	Заградительный огонь
3	+2	Стиль боя
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Повышенная точность
6	+3	Глухая оборона
7	+3	Потребности службы
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Выстрел вслепую
10	+4	Ремонт в полевых условиях
11	+4	Новый стиль
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Гладиатор
14	+5	Казнь
15	+5	Перевязка ран
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Хитрый маневр
18	+6	На мушке
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Идеальный лидер

ДВОЙНАЯ АТАКА

Если вы используете легкое оружие, то вместо стандартной атаки вы можете совершить две атаки по двум или менее целям.

Для повторного использования этой особенности, вам необходимо совершить короткий, либо продолжительный отдых.

ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

В свой ход вы можете бонусным действием совершить стандартную атаку со штрафом -2 к атаке.

СТИЛЬ БОЯ

Вы выбираете стиль боя, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант стиля боя, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

- **Дуэлянт**
  Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.
- **Оборона**
  Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.
- **Сражение большим оружием**
  Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».
- **Сражение двумя оружиями**
  Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.
- **Стрельба**
  Вы получаете бонус +1 к броску атаки, когда атакуете огнестрельным оружием.

ПОВЫШЕННАЯ ТОЧНОСТЬ

За годы боев, вы научились сосредотачиваться на цели, какой бы хаос вокруг не царил.

В свой ход вы пропускаете стандартное действие, при этом в следующем ходу получаете +2 бонус к атаке.

Чтобы использовать этот навык вновь, вы должны совершить короткий, либо продолжительный отдых.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1.

Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ГЛУХАЯ ОБОРОНА

Как профессиональный боец вы знаете когда следует атаковать. а когда обороняться.

Вы пропускаете ход, чтобы получить +2 к КД и +1 ко всем другим защитам на 2 хода.

ПОТРЕБНОСТИ СЛУЖБЫ

На 7 уровне вы получаете владение выбранным вам набором.

ВЫСТРЕЛ ВСЛЕПУЮ

В свой ход, вместо стандартного действия, вы можете совершить три стандартные атаки, при этом вы получаете -2 к первой атаке, -4 ко второй и -6 к третьей.

РЕМОНТ В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ

Для починки легкого оружия вам не требуется рабочая станция, вы можете починить его где угодно, если пользуетесь ремонтным набором, а так же использовали это оружие на протяжении, как минимум 24 часов.

НОВЫЙ СТИЛЬ

Вы развиваетесь во всех направлениях боя, чтобы стать первоклассным солдатом.

Вы выбираете еще 1 стиль боя, но не тот, что уже есть.

ГЛАДИАТОР

Если вы сражаетесь рукопашным оружием и не носите доспех, то вы добавляете половину своего уровня к атаке (значение округлять в меньшую сторону).

КАЗНЬ

Вы выбираете цель стоящую не дальше чем 30 футов от вас. При этом вы получаете +4 бонус атаки до конца хода. Так же при попадании по нему до конца ходы, вы наносите дополнительные 1к10 + модификатор Силы урона.

Чтобы повторно использовать это умение, вы должны совершить продолжительный отдых.

ПЕРЕВЯЗКА РАН

Вы можете стабилизировать выбранное существо, которое умирает или потеряло сознание.

Чтобы повторно использовать это умение, вы должны совершить продолжительный отдых.

ХИТРЫЙ МАНЕВР

Вы получаете штраф -3 ко всем защитам до конца своего следующего хода и все атаки по вам совершаются с превосходством, при этом вы получаете бонус +4 к атаке до конца следующего хода.

Чтобы повторно использовать это умение, вы должны совершить продолжительный отдых.

НА МУШКЕ

Вы умеете напускать ужас на своих врагов, что заставляет их в прямом смысле слова замирать от страха.

Вы совершаете проверку Запугивания + Бонус Мастерства, на выбранной цели. В случае успеха, цель становится, оглушена, и его скорость уменьшается вдвое, до тех пор, пока она успешно не прокинет спасбросок Мудрости.

Сложность спасбросков, определяется по уровню вашей Харизмы.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы.

ИДЕАЛЬНЫЙ ЛИДЕР

Вы получаете +1 бонус ко всем навыкам, основной характеристикой которых является Харизма.

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ К СИЛЕ

Протянув руки вперед, человек перемещал камни, расчищая завал, глыбы были чудовищно тяжелыми, но плыли по воздуху будто пушинки.

С помощью светового меча, древнего оружия цивилизованной эпохи, тви’лечка отражала выстрелы нападавших, периодически посылая их обратно в стреляющих, поражая тех их же зарядами.

Адепт темной стороны Силы, простилает руку в сторону захваченного противника и через секунду с его пальцев срываются молнии, устремляясь на пленника. Тот кричит от боли, а адепт лишь усмехается, наконец, пленник падает бездыханным трупом на пол.

Какой бы стороне вы не придерживались, вы тот, кто умеет творить необыкновенные вещи, используя Силу – сверхъестественную, вездесущую, связующую энергия, которую использовали духовные ордена джедаев и ситов.

МИДИХЛОРИАНЫ

Чувствительность к Силе — характеристика существ, восприимчивых к Силе. Может быть рассчитана для каждого индивидуума исходя из количества мидихлорианов в его организме.

Мидихлорианы не являются ни источником Силы, ни самой Силой. Они формируют в живых существах возможность использовать Силу и действовали как орган, который может получать

Силу и отдавать её. Высокая концентрация мидихлорианов обычно обозначает соответствующий потенциал существа к Силе, как обязательное условие для приёма в Орден джедаев или иные, практикующие сверхспособности, фракции.

Джедай – член ордена чувствительных к силе рыцарей-миротворцев

СОЗДАНИЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОГО К СИЛЕ

Самое главное, что вы должны определить – это то, когда вы почувствовали свою тесную связь с Силой, а так же того, как вы ее развивали в себе.

Вас нашел бывший джедай? Он обучал вас азам светло стороны или темной (так как был падшим)? Он забрал вас из вашей семьи или обучал, как друг семьи? Если он забрал вас, то с согласия ваших родителей или попросту похитил вас?

ВЕРБОВКИ ЧУВСТВИТЕЛЬНЫХ К СИЛЕ

Вербовка Ордена Джедаев

Орден джедаев разыскивал и забирал чувствительных к Силе детей в раннем возрасте, чтобы в ходе обучения и регулярных тренировок развить их способности; взрослея, ученики обычно становились джедаями. Исключением из этого правила стал Энакин Скайуокер, который начал обучение в непривычно позднем девятилетнем возрасте из-за очень высокого количества мидихлорианов в его клетках.

Джедаи могли ощущать высокую восприимчивость существа к Силе, так же как и их присутствие. Для более точного определения потенциала индивида к Силе использовался специальный тест крови, который измерял концентрацию мидихлорианов в красных кровяных тельцах, однако он не являлся точным и имел ряд существенных недостатков. Тем не менее, с примерно 1000 ДБЯ по 19 ДБЯ тест крови на мидихлорианы был основным способом определения Орденом джедаев чувствительных к Силе детей. Некоторые джедаи носили с собой комлинк, в который был встроен пробоотборник для взятия пробы крови, после чего её обрабатывали с помощью бортового компьютера.

Вербовка Ордена Ситов

Ситы редко пользовались техническими средствами для выявления предрасположенности к Силе, более полагаясь на своё чутьё или примеры спонтанного применения соответствующих способностей.

Так, Дарт Сидиус, будучи убеждённым фаталистом, верил, что с учениками его сводит судьба.

Дарт Вейдер взял Галена Марека в ученики, поначалу приняв за взрослого могущественного джедая, поскольку не видел и только ощущал его присутствие.

Вербовка Сестёр Ночи

Сёстры Ночи обучали строго определённую категорию существ, а именно - женщин своей расы. В их чувствительности к Силе сомневаться не приходилось, поскольку эта особенность была присуща всем представительницам народа.

Прочие виды вербовок

Прочие фракции в Галактике также стремились привлечь существ означенного свойства в свои ряды, поскольку каждое такое сообщество, за редкими исключениями, всегда было могущественнее индивида, пытающегося постичь пути Силы самостоятельно.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень чувствительного к Силе

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень чувствительного к Силе после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Легкие и средние доспехи

Оружие: Рукопашное оружие, владение Силой

Инструменты: -

Спасброски: Мудрость и Харизма

Навыки: Вы можете выбрать 4 навыка из приведенного ниже перечня:

Убеждение (Хар), Первая помощь (Мудр), Акробатика (Сил), История (Инт), Запугивание (Хар), Пилотирование (космическое) (Ловк), Пилотирование (наземное) (Ловк), Обман (Хар), Выживание (Мудр), проницательность (Мудр).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- Любое простое рукопашное оружие до 300 кр
- а) Любой егкий доспех или б) Роба

Чувствительный к Силе

				Ячейки способностей на уровень способностей								
Уровень	**Бонус мастерства**	**Умения**	**Известные способности**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Повышенное восприятие	1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Свобода движения	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	-	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	6	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	-	7	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Определение стороны	8	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	-	9	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	10	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	-	11	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Форма боя	12	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	-	13	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение характеристик, Новая форма	14	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	-	15	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Дальнейшее обучение	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	-	17	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение характеристик	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	-	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Мастер форм	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение характеристик	20	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Мастер Сылы	21	4	3	3	3	3	2	2	1	1

НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИЛЫ

Вы способны использовать телепатию, как описано в способностях чувствительного к Силе в конце книги.

ПОВЫШЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ

Благодаря вашей связи с Силой, вы чувствуете происходящее намного острее.

Вы получаете +1 Бонус Внимательности.

СВОБОДА ДВИЖЕНИЯ

Если вы носите доспех не выше легкого и используете легкое оружие, то вы получаете +2 к КД.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОНЫ

К 6 уровню, вы прошли не малый путь от неофита в использовании Силы, до человека имеющего более четкие представления о Светлой и Темной стороне силы.

Уже на шестом уровне вам придется сделать выбор между двумя противоборствующими сторонами Силы.

Светлая сторона Силы, также известная как Ашла или просто как Сила, является одной из сторон Силы и ассоциировалась с отсутствием эмоций, ведущих к скорым решениям, таких как ненависть, гнев, страх. Однако по словам наиболее известных адептов Ашлы (джедаев), некоторые, на первый взгляд, полезные для Светлой стороны эмоции (искренность, сострадание, милосердие, самопожертвование и многие другие) нужно также контролировать во избежание затмевания собственного рассудка и потери полной картины.

Тёмная сторона Силы, также называемая Боган — это одно из ответвлений Силы, а также способ её использования. Характерными качествами индивида, поддавшегося влиянию Тёмной стороны, являются ненависть, кровожадность, беспощадность, жажда могущества и власти.

Ваше мировоззрение определяет, к какой стороне Силы вы предрасположены. Так, к примеру, все законно-добрые, нейтрально-добрые и хаотично-добрые персонажи становятся приверженцами светлой стороны, в то время как законно-злые, нейтрально-злые и хаотично-злые становятся адептами темной стороны.

Нейтральные же персонажи, такие как законно-нейтральные, нейтральные и хаотично-нейтральные, могут пойти по любому из путей.

Однако нейтральные персонажи, выбрав одну из сторон, так или иначе со временем склоняются к той или иной ветке мировоззрений.

Выбор стороны накладывает ограничение на использования умений обращения с Силой персонажа. Например: персонажам светлой стороны недоступно умение *Молния Силы*, в то время, как темным адептам недоступно *Излечение Силы*.

ФОРМА БОЯ

Бой на световых мечах — самый распространенный вид боя джедаев и ситхов, который был первоначально основан на древних приемах борьбы, на стандартных мечах. На протяжении тысячелетий с момента создания светового меча адепты Силы образовывали индивидуальные стили боя. В итоге они объединились в 7 «классических» форм и многие другие стили. Научиться владеть световым мечом, было довольно тяжело по нескольким причинам, например, потому что весь вес меча сосредотачивался в рукояти. Как известно, только чувствительный к Силе индивид, за редкими исключениями, мог стать мастером боя на световых мечах. Во все семь традиционных форм были включены основные приемы древних стилей боя на мечах: защитные стойки, удары из-за головы, парирования и контратаки.

Изначально, ваш персонаж владеет только одной формой борьбы на световых мечах. На 10 уровне вы достигаете мастерства в этой форме и получаете соответствующие бонусы. В первый раунд боя вы свободным действием определяете, какую форму будете использовать, это выражается в стойке обхвате рукояти и положении лезвия светового меча.

Форма I: Шии-Чо «Путь Сарлакка» или «Форма Решительности»

Данная техника являла собой самую простую технику поединка на световых мечах. Она изучалась рыцарями-джедаями Старой Республики и в целом считалась первой техникой, которой пользовались сами создатели светового меча. В рамках Формы 1 были определены все базовые методы атаки и защиты, зоны поражения и базовые упражнения.

Ваш персонаж получает +1 бонус к атакам, при этом вы должны использовать один, одноклинковый световой меч.

На последующих уровнях, вам будет дана возможность обучиться на выбор тем или иным формам сражения на световых мечах.

НОВАЯ ФОРМА

На 12 уровне вам предстоит выбрать одну из трех форм боя на световых мечах. При получении бонуса от выбранной формы, вы должны использовать в качестве оружия только один, одноклинковый световой меч.

Форма II: Макаши «Путь Исаламири» или «Форма Соперничества»

Данная древняя техника была разработана во времена, когда в галактике ещё были распространены шесты и посохи. Форма 2 объединяет плавность движений и предугадывание того, куда будет нанесён удар, что позволяет джедаям атаковать и защищаться с минимальными усилиями. Несмотря на то, что многие историки-джедаи считают Форму 2 высшей точкой искусства сражений световым мечом против светового меча, во времена начала широкого распространения бластерного оружия в галактике она фактически исчезла, уступив своё место Форме 3.

Вы получаете бонус +2 к атакам, если сражаетесь с врагом, который вооружен рукопашным оружием. Вы также получаете +2 к КД от атак рукопашным оружием.

Форма III: Соресу «Путь Майнока» или «Форма Эластичности»

Данная техника была разработана рыцарями-джедаями, когда бластерное оружие окончательно стало основным в преступной среде. В отличие от Формы 2, которая была разработана для боя против светового меча, Форма 3 была гораздо более эффективна для отражения и защиты от бластерного огня. После смерти Квай-Гон Джинна от меча Дарта Мола многие джедаи отказались от открытого, акробатичного стиля Формы 4 и начали изучать Форму 3 с целью минимизировать риск получения ранений от противника.

Вы получаете бонус +2 к КД от атак огнестрельным оружием.

Форма IV: Атару «Путь Мышеястреба» или «Форма Агрессивности»

Данная техника была одной из новейших техник владения световым мечом. Она была разработана рыцарями-джедаями в последние века существования Старой Республики. Форма 4 делала ставку на потенциал акробатики и мощь, заложенную в самом клинке, и многие консерваторы среди рыцарей и мастеров-джедаев воспринимали данный подход с некоторым недовольством.

Вы получаете +3 бонус Акробатики.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ОБУЧЕНИЕ

Вы совершенствуетесь как мастер Силы и как фехтовальщик на световых мечах и обучаетесь еще одной формой на ваш выбор. При получении бонуса от выбранной формы, вы так же должны использовать в качестве оружия только один, одноклинковый световой меч.

Форма V: Шиен / Джем Со «Путь Крайт-дракона» или «Форма Настойчивости»

Данная техника была создана группой мастеров-джедаев Старой Республики, которые

считали, что Форма 3 излишне пассивна, а Форме 4 недостает мощи. Они критиковали слабость этих двух техник, в которых мастер-джедай может, конечно, стать абсолютно защищённым, но при этом и сам не сможет ничего сделать противнику. Одним из многих уникальных аспектов Формы 5 была разработка приемов, позволяющих отбивать бластерные лучи обратно в противника.

Вы получаете шанс отбить бластерный заряд в одного из противников, для этого, после выстрела в вас (не поразившего вас) из бластного оружия, вы должны преуспеть в броске ловкости, против КД противника.

Форма VI: Ниман «Путь Ранкора» или «Форма Уверенности» (иногда Дипломатическая форма)

Данная техника являлась одной из самых продвинутых техник владения световым мечом. Она основывалась на усреднённом использовании Форм 1, 3, 4 и 5. Но кроме всего прочего, именно мастерство в Ниман является первой ступенькой к постижению Джар-Кай, техники использования двух световых мечей. В фильмах

Вы получаете бонус +1 к атакам, +1 к КД от атак огнестрельным оружием и +1 к Акробатике.

Форма VII: Джуйо / Ваапад «Путь Вонскра» или «Форма Свирепости»

Данная техника, известная также под названием «Джуйо», была самой требовательной техникой из всех выработанных джедаями. Лишь выучив несколько других Форм, джедай может начать свой путь к пониманию Формы 7. Она требовала такой боевой подготовки, что даже сама тренировка приводила джедая очень близко к тёмной стороне Силы. Мастер-джедай Мэйс Винду изучал Форму 7. Чтобы стать мастером этого стиля, джедай должен был использовать энергичное перемещение и кинетические удары. Форма 7 использует ошеломляющую мощь и серии движений, не связанных друг с другом логически, движений, которые постоянно лишают противника нормальной возможности защищаться.

Вы получаете +2 бонус к атакам, вы так же наносите дополнительный 1к8 урона, при попадании.

МАСТЕР ФОРМ

На 18 уровне вы выбираете одну из уникальных форм боя со световым мечем, некоторые из форм предполагают наличие более чем 1 светового меча, а так же его модификации.

Джар'Кай — стиль фехтования, основанный на использовании двух световых мечей, созданный Йовшинскими мечниками. Аналогичная техника использования двух мечей, известная как Ниман, была создана Королевскими мачетеро из династии Каши Меров. Ниман был разработан на основе шестой формы боя на световых мечах, сохранив её название, пока Джар'Кай не стал общим названием стиля боя с двумя мечами.

Требования: Вы должны использовать два одноклинковых световых меча, вы должны быть обучены форме Ниман.

Вы можете использовать одновременно два световых меча, при этом вместо стандартной атаке, вы совершаете две стандартные атаки, по двум или менее целям.

Дун Моч — форма боя для отвлечения и запугивания противника, обычно с помощью передразниваний, в сочетании с боем на световых мечах.

Требования: Семная сторона Силы.

Вы получаете + 2 бонус Запугивания, во время боя. Вы так же получаете возможность сбить цель с ног, если она провалит проверку Ловкости, против вашей проверки Харизмы (данное умение можно применять для каждой цели не более одного раза).

Техника использования двухклинкового светового меча.

Боевой стиль, разработанный специально для использования Светового посоха.

Требования: вы должны использовать световой посох.

Вы ни только не получаете штрафов при использовании светового посоха, но и получаете бонус +1 к рукопашным атакам.

Траката

Боевой стиль, предполагающий передвижение и защиту без применения Светового меча. В определенный момент боец включает меч, пронзая противника.

Требования: Светлая сторона Силы

Вы можете совершить проверку Обмана с бонусом +2, против Проницательности противника, в случае успеха, вы попадаете по нему и наносите 1к10 дополнительного урона. Повторная проверка по тому же противнику проходит со штрафом -2, это штраф копиться. при следующих попытках на одной и той же цели.

МАСТЕР СИЛЫ

На 20 уровне вы достигаете истинного мастерства в использовании силы.

Один раз в день вы может с успехом использовать любую способность Силы 6 и ниже уровня, без проверок.

ШПИОН

Человек, переодетый в рабочий комбинезон, проходит через весь ангар, поднимается на лифте до 234 уровня, с легкостью взламывает дверь в кабинет управляющего и копирует данные с его компьютера к себе на датапад, чтобы в

последствие продать полученную информацию за кругленькую сумму.

Ганд встречается с человеком, укутанным во все черное, его не волнует ни личность заказчика, ни мотивы, главное, что тот хорошо платит. Передав заказчику всего несколько фраз и получив от него чемодан набитый кредитами, ганд удаляется восвояси.

Тви'лечка в открытом костюме танцовщице, подливает вина, клиенту, после чего снова танцует ему. Подмешанное снотворное срабатывает идеально, и вот уже якобы танцовщица копается в личных вещах клиента, выудив оттуда маленький электронный носитель, он быстро исчезает в дверях.

Вы шпион, вам платят за информацию и платят не мало. Для вас не важно, ни заказчик, ни для чего ему запрашиваемая информация, главное чтобы он платил за нее соответствующую цену.

ОТСУТСТВИЕ БЛАГОРОДСТВА

Вас не волнует ни чья шкура, кроме вашей собственной, вы сами устанавливаете для себя тот кодекс которому будете следовать. Вы можете быть, как принципиально-исполнительным, так и работать по принципу – «Кто больше заплатит, того и информация». Вы никогда не беретесь за работу, которая подвергнет вас неоправданному риску. Вселенная должна крутиться вокруг вас, а вам на нее наплевать.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

Как исключение вы может быть шпионом какой либо фракции, или отдельной организации или группировки. В ваши задачи могут входит сбор разведданных и похищения передовой информации противника, такой как чертежи новых орудий и техники, месторасположения баз и отдельных личностей.

Гариндан (справа), также известный как Длинный Нос – величайший шпион Мос Эйсли

СОЗДАНИЕ ШПИОНА

Для того чтобы создать шпиона, вам предстоит придумать причину его выбора профессии. Возможно, он предал одну фракцию или группировку, другой? А потом еще раз? Быть может, вам это так понравилось, что вы решили не останавливаться? За вами ведется охота, тех, кого вы предали? Или же, однажды, вы случайно стали обладателем важной информации и решили заработать над этим?

Вы так же должны определить вашу манеру общения с клиентами. Вы им льстите? Вы прямолинеен? Грубы? Или равнодушны?

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Кость Хитов: 1к6 за каждый уровень шпиона.

Хиты на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения.

Хиты на следующих уровнях: 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень шпиона после первого.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: Легкие доспехи

Оружие: Простое легкое огнестрельное оружие

Инструменты: Набор для грима

Спасброски: Ловкость и Харизма

Навыки: Вы можете выбрать 3 навыка из приведенного ниже перечня:

Скрытность (Ловк), Внимательность (Мудр), Убеждение (Хар), Взлом (Инт), Анализ (Инт), Обман (Хар), Проницательность (Мудр).

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- Любое простое легкое огнестрельное оружие до 300 кр
- а) Датапад или б) Комлинк (мал.)
- а) Кожаный доспех или б) Маскирующий плащ

Шпион

Уровень	Бонус мастерства	Умения
1	+2	Сбор информации
2	+2	Исчезновение
3	+2	Скрытая атака
4	+2	Увеличение характеристик
5	+3	Шифровка
6	+3	Исключительное уклонение
7	+3	Улучшение скрытой атаки
8	+3	Увеличение характеристик
9	+4	Скрупулезность
10	+4	Мастер взломов
11	+4	Улучшение скрытой атаки
12	+4	Увеличение характеристик
13	+5	Мастер побега
14	+5	Сеть осведомителей
15	+5	Улучшение скрытой атаки
16	+5	Увеличение характеристик
17	+6	Дезориентация
18	+6	Неуловимость
19	+6	Увеличение характеристик
20	+6	Невероятное везение

СБОР ИНФОРМАЦИИ

Как любой шпион, вы знаете не только что искать, но и «как» это искать.

Вы получаете +2 бонус Внимательности, если ищите что-либо в пределах 30 футов.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Вы, как никто другой умеете исчезать из виду, практически моментально.

Вы можете скрываться бонусным действием.

СКРЫТАЯ АТАКА

Вы не привыкли к честному бою, ваш излюбленный метод – это атаки исподтишка. Но только при условии, что сбежать нет шансов

Если вы атакую цель, которая вас не видит, то вы наносите ей дополнительно 1к6 урона. Этот бонус растет до 2к6 на 7 уровне, до 3к6 на 11 уровне и 4к6 на 15.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ШИФРОВКА

Для вас важна конфиденциальность, так же вы применяете шифровки, чтобы зашифровать заказную информацию, для обеспечения своей безопасности.

Вы умеете шифровать ваши записи, так, что никто другой не может их прочесть.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ УКЛОНЕНИЕ

Начиная с 6 уровня, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон от этой атаки.

СКРУПУЛЕЗННОСТЬ

На 9 уровне вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

МАСТЕР ВЗЛОМОВ

Очень часто искомая информация находится на компьютере, поэтому вам требуется уметь получать ее.

Вы получаете +1 бонус Работы с компьютером и +1 бонус Взлома, при проверке Взлома данных на компьютере.

МАСТЕР ПОБЕГА

Иногда случается так, что ваших навыков скрытности недостаточно и вас излавливают. Но и тут у вас спрятан козырь в рукаве.

Вы получаете +2 бонус Ловкости, когда пытаетесь освободиться от пут/наручников/электронных ошейников и т.д.

СЕТЬ ОСВЕДОМИТЕЛЕЙ

Будучи профессионалом в своем деле, вы обзаводитесь целой армией шептунов на различных планетах, они доносят вам разнообразную информацию, слухи, пересказ недавних событий.

Вы получаете некоторую информацию о месте следования, за несколько часов/дней до прибытия туда, эта информация часто касается последних событий.

ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ

С 17 уровня вы можете бонусным действием вы уменьшаете КД всех врагов в диапазоне 25 футов на 2, до конца вашего третьего хода.

Для повторного использования навыка, вам необходимо совершить продолжительный отдых.

НЕУЛОВИМОСТЬ

Начиная с 18 уровня, вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

НЕВЕРОЯТНОЕ ВЕЗЕНИЕ

Начиная с 20 уровня, вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего. Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтернативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ГЛАВА 4: ЛИЧНОСТЬ И ПРЕДЫСТОРИЯ.

Персонажи характеризуются не только расой и классом. Они — личности, с собственной историей, связями и возможностями, выходящими за определения классов и рас. Эта глава описывает детали, отличающие персонажей друг от друга, включая такие основы, как имя и физическое описание, правила предысторий и языков, личностные особенности и мировоззрение.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя вашего персонажа и его физическое описание могут быть первым, что другие игроки узнают о вас. Поэтому стоит подумать, как эти показатели будут отражать характер вашего персонажа, которого вы уже придумали в своей голове.

ИМЯ

Имя вашего персонажа должно соответствовать расе вашего персонажа, например в имени вуки могут быть рычащие звуки, такое имя может звучать, как Ррорк.

ПОЛ

Вы можете играть мужчиной или женщиной, не получая особых преимуществ или недостатков. Подумайте о том, как ваш персонаж относится к вопросу полов. Например, на Датомире ночные сестры являются доминантами, над мужчинами забраками используя тех, только для продолжения рода или в качестве рабочей силы.

РОСТ И ВЕС

Вы можете определить рост и вес своего персонажа, используя информацию, приведённую в описании вашей расы. Подумайте, как характеристики вашего персонажа могут повлиять на его рост и вес. Слабый, но подвижный персонаж может быть худым, в то время как сильный и стойкий персонаж может быть высоким или просто крупным.

ДРУГИЕ ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Вы выбираете возраст своего персонажа, цвет его волос, глаз и кожи. Чтобы получить своеобразную нотку, вы можете добавить необычную или памятную характеристику, такую как шрам, хромоту или татуировку.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

У существ в мирах SW:SW есть своё мировоззрение, которое в примерных чертах описывает моральный и личный настрой. Мировоззрение является комбинацией двух факторов: первый отражает мораль (добрый, злой или нейтральный), а другой описывает отношение к обществу и порядку (законный, хаотический или нейтральный). Таким образом, из всех комбинаций получаются девять различных мировоззрений.

Ниже приведены краткие изложения девяти мировоззрений и типичное поведение существ с этим мировоззрением. Поведение индивидуумов может значительно отличаться от данного типичного поведения, и мало кто непрестанно выполняет все заветы выбранного мировоззрения.

Законно-добрые (ЗД) существа совершают поступки, считающиеся в обществе как правильные. К примеру большинство джедаев, являлись законно-добрыми.

Нейтрально-добрые (НД) стараются сделать всё, от них зависящее, чтобы помочь другим..

Хаотично-добрые (ХД) существа действуют по собственной совести, вне зависимости от того, что думают другие. Медные драконы, многие эльфы и единороги хаотично-добрые.

Законно-нейтральные (ЗН) индивидуумы действуют в соответствии с законом, традицией, или личным кодексом. В рядах джедаев существовали так называемые «серые» джедаи, их ярким представителем являлся Квай-Гон Джинн

Нейтральное (Н) мировоззрение у тех, кто предпочитает держаться подальше от

нравственных вопросов и не принимать ничью сторону, делая то, что кажется лучшим в данное время.

Хаотично-нейтральные (ХН) существа следуют своим прихотям, держа свою личную свободу превыше всего. Большинство контрабандистов и некоторые охотники за головами принадлежат этому мировоззрению.

Законно-злые (ЗЗ) существа методично берут то, что хотят, в рамках кодекса традиции, верности, или порядка. Ситхи, принадлежащие к ордену являются представителями этого мировоззрения.

Нейтрально-злое (НЗ) мировоззрение у тех, кто делает всё, что может сойти им с рук, без сострадания и угрызений совести. Шпионы и некоторые контрабандисты – нейтрально-злые.

Хаотично-злые (ХЗ) существа действуют со спонтанной жестокостью, вызванной их жадностью, ненавистью или жаждой крови. Ситхи-ассасины и некоторые падшие джедаи являются представителями этого мировоззрения.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ В МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

Для многих существ мировоззрение является вопросом морального выбора. Люди, тви'леки, родианцы и другие народы могут выбрать, чему они следуют — путям добра или зла, порядка или хаоса.

Однако есть расы, которые лишены или ограничены в выборе мировоззрения. Например массасси были подвидом расы ситов. Во время правления тёмных джедаев большинство массасси были пойманы и преобразованы с помощью тёмной алхимии ситов, которая сделала их более смертоносными и послушными. По большей части преобразованные массасси служили в Империи ситов в качестве солдат.

Мировоззрение — важная часть природы чувствительных к Силе существ.

Многие существа, лишённые рационального мышления, не имеют мировоззрения как такового. Такие существа не могут совершать моральный и этический выбор, и действуют согласно звериной природе. Акулы, например, дикие хищники, но они не злы; у них нет мировоззрения.

ЯЗЫКИ

Ваша раса указывает языки, на которых ваш персонаж может говорить по умолчанию, а предыстория может дать ещё несколько языков на выбор. Запишите эти языки на листе персонажа.

АУРЕБЕШ: ПРИМЕР АЛФАВИТА

Выберите языки из таблицы обычных языков или из тех, что считаются обычными в вашей кампании. С разрешения Мастера, вы можете выбрать язык из таблицы экзотических языков или тайный язык, такой как жаргон воров.

Обычные языки

Язык	Типичный представитель	Письменность
Шириивук Зачик Тикараин	Вуки	Вуки
Дош	Трандошане	Дош
Рил	Тви"леки	Рил
Гандский	Ганды	Гандская
Общегалактический	Все расы	Ауребеш
Родианский	Родианце	Родианская
Забракский	Забраки	Забракская
Хаттский	Хатты	Хаттская

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

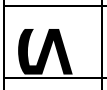
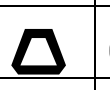
Конкретизируйте личность своего персонажа — определите его привычки, манеры, убеждения и недостатки, которые определяют его, как уникальную личность. Это поможет вам вдохнуть в него жизнь во время игры. Здесь представлены четыре категории персонализации: черты характера, идеалы, привязанности и слабости. Помимо этих категорий стоит подумать о типичных фразах, жестах, больных местах, в общем, обо всём, что вы можете представить.

Все предыстории, предложенные далее, включают в себя варианты, способные разжечь ваше воображение. Вы не обязаны выбирать только из них, но они являются хорошей отправной точкой.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Определите две черты характера своего персонажа. Черты характера это простой способ отличить вашего персонажа от любого другого. Эти черты должны рассказывать о вашем персонаже что-то интересное и забавное. Они должны рассказать нечто особенное, что могло бы выделить его среди остальных. «Я умный» — плохая черта, так как подходит многим персонажам. «Я прочёл все книги о космических кораблях в библиотеке рама джедаев» говорит об интересах вашего персонажа значительно больше.

Черты характера могут рассказывать о достижениях вашего персонажа, его пристрастиях или страхах, его манерах и самооценке. Они могут что-то рассказывать о его игровых характеристиках.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Можно придумать черты характера, посмотрев на максимальную и минимальную характеристику своего персонажа, и придумав по черте, связанной с ними. Обе могут быть как положительными, так и отрицательными. Например, вы можете пытаться преодолеть свои недостатки, если речь идёт о низком значении, либо это может быть излишняя самоуверенность и дерзость, если речь идёт о высоком значении.

ИДЕАЛЫ

Определите один идеал, что движет вашим персонажем. Идеалы это вещи, в которые вы верите настолько сильно, что они определяют ваши моральные принципы и линию поведения. Идеалы охватывают все аспекты жизни: от жизненных целей до убеждений.

Идеалы способны ответить на такие вопросы как: Какие принципы вы никогда не предадите? Что заставит вас пойти на жертвы? Что направляет все ваши усилия и амбиции? Что является самым важным, к чему стоит стремиться?

Вы можете выбрать любые идеалы, которые вам приглянулись, но отталкиваться от вашего мировоззрения при их выборе было бы правильным решением. Каждая предыстория включает в себя шесть вариантов идеалов, пять из которых связаны с возможным мировоззрением: закон, хаос, добро, зло, нейтральность. Последняя определяет предысторию без учёта моральных или этических норм.

ПРИВЯЗАННОСТИ

Создайте одну привязанность для своего персонажа. Привязанности определяют взаимосвязь вашего персонажа с людьми, местами или историческими событиями. Они связывают вас с некоторыми вещами в вашей предыстории. Они могут вдохновить вас на подвиги, или же заставят вас действовать вопреки убеждениям, если вы вдруг окажетесь в опасности. Они могут влиять на личность персонажа так же сильно, как и его идеалы, определяя его цели и стремления.

Привязанности позволяют ответить на вопросы: Кто вам действительного дорог? Какое место имеет для вас особенное значение? О чём вы заботитесь?

Ваши привязанности могут быть переплетены с вашим классом, предысторией, расой и прочими аспектами вашей истории. Вы можете получать новые привязанности во время приключений.

СЛАБОСТИ

И, наконец, выберите слабость своего персонажа. Слабость вашего персонажа может выражаться в личном враге, страхе, страсти, недостатке — в общем, это всё то, что можно использовать против вас. Ваша слабость позволяет ответить на вопросы: Что вас бесит? Кто (или что) пугает вас? Кто считает вас своим врагом?

ВДОХНОВЕНИЕ

Вдохновение это правило, позволяющее Мастеру награждать вас за хороший отыгрыш черт, идеалов, привязанностей и слабостей. Используя вдохновение, вы можете лучше изобразить сострадание к попрошайкам, получая преимущество в переговорах с Хаттом. Или вдохновение может помочь в защите родной деревни.

КОГДА ДАЁТСЯ ВДОХНОВЕНИЕ

Мастер может даровать вам вдохновение по нескольким причинам. Обычно вдохновение даётся за хороший отыгрыш черты характера, слабости или привязанности, или просто в драматичный момент игры. Спросите Мастера, за что он даёт вдохновение во время игры.

Вы не можете накапливать вдохновения — оно или есть, или нет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВДОХНОВЕНИЯ

Если у вас есть вдохновение, вы можете использовать его для улучшения броска атаки, спасброска или проверки характеристики. Вы совершаете бросок с преимуществом.

Кроме того, если у вас есть вдохновение, вы можете наградить другого игрока за хороший отыгрыш, реализацию хитроумного решения или просто за что-то захватывающее. Когда другой персонаж делает то, что делает сюжет увлекательным или интересным, вы можете передать ему своё вдохновение.

ПРЕДЫСТОРИИ

Каждая история имеет своё начало. Истоки истории вашего персонажа могут описывать, почему он выбрал дорогу приключений, и как он стал тем, кем является. Ваш солдат может быть благородным воином или седым суровым бойцом. Ваш шпион может быть агентом альянса повстанцев или замаскированным торговцем.

Выбор предыстории предоставляет вам важные сюжетные элементы в самобытности вашего персонажа. Что изменилось в жизни вашего персонажа после предыстории? Что заставило бросить вашу деятельность и отправиться на поиски приключений? Где вы взяли деньги на покупку своего снаряжения, или, если у вас предыстория богача, почему у вас нет больше денег? Как вы узнали навыки своего класса? Что отличает вас от обычных людей, которые имеют такую же предысторию?

ВЛАДЕНИЯ

Каждая предыстория даёт вашему персонажу владение двумя навыками. Навыки описаны в главе 7.

Кроме того, большинство предысторий даёт персонажу владение одним или несколькими инструментами. Инструменты и владение ими описаны в главе 5.

Если персонаж получает владение одним и тем же из двух разных источников, он может выбрать другое владение того же вида (навыком или инструментом).

ЯЗЫКИ

Некоторые предыстории также дают вам возможность выучить языки в дополнение к тем, которые даёт ваша раса. Смотрите раздел «Языки» выше в этой главе.

СНАРЯЖЕНИЕ

Каждая предыстория подразумевает владение некоторым имуществом. Если вы используете опциональное правило из главы 5, и приобретаете начальное снаряжение за кредиты, вы не получаете начальное снаряжение от предыстории.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Каждая предыстория имеет набор персональных качеств, основанных на ней. Вы можете выбрать их самостоятельно, бросить кость, чтобы определить их случайно, или использовать в качестве рекомендаций, чтобы создать собственные.

СОБСТВЕННАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Возможно, вы захотите изменить некоторые особенности предыстории, чтобы они лучше подходили вашему персонажу или игровому миру. Для создания собственной предыстории вы можете изменить одно умение на любое другое, выбрать два любых навыка и выбрать владение инструментами и языками, чтобы в сумму их было не больше двух, из образцов других предысторий. Вы можете взять набор снаряжения из выбранной предыстории или потратить кредиты для закупки снаряжения, как сказано в главе 5 (если вы покупаете снаряжение за кредиты, то уже не получаете начальное снаряжение, даруемое для вашего класса). И наконец, выберите две черты характера, один идеал, одну привязанность и одну слабость. Если вы не можете выбрать умение предыстории, которое подходит именно вам, посоветуйтесь с Мастером и создайте свою собственную.

БЕСПРИЗОРНИК

Вы выросли на улице в бедности и одиночестве, лишённые родителей. Никто не присматривал и не заботился о вас, и вам пришлось научиться делать это самому. Вам приходилось постоянно бороться за еду и следить за другими неприкаянными душами, способными обокрасть вас. Вы спали в подвалах и в переулках, мокли под дождём и боролись с болезнями, не получая медицинской помощи или приюта. Вы выжили, невзирая на все трудности, и сделали это благодаря своей сноровке, силе или скорости.

Вы начинаете приключение с суммой денег, достаточной, чтоб скромно, но уверенно прожить десять дней. Как вы получили эти деньги? Что позволило вам перейти к нормальной жизни, преодолев нищету?

Владение навыками: Скрытность

Владение инструментами: Воровские инструменты, набор для грима

Снаряжение: Вибронож, карта города, в котором вы выросли, безделушка в память о родителях, комплект повседневной одежды, поясной кошель с 10 кредитами

УМЕНИЕ: ГОРОДСКИЕ ТАЙНЫ

Вы знаете тайные лазы и проходы городских улиц, позволяющие пройти там, где другие не увидят пути. Вне боя вы (и ведомые вами союзники) можете перемещаться по городу вдвое быстрее обычного.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Жизнь в нищете оставляет свой отпечаток на беспризорниках. В них, как правило, сильна привязанность к людям, с которыми они делили тяготы уличной жизни, или они исполнены желанием добиться лучшей доли, и, возможно,

расквитаться с богачами, от которых они натерпелись.

к8 Черта характера

1 В моих карманах полно побрякушек и объедков.
2 Я задаю очень много вопросов.
3 Я часто забиваюсь в узкие закутки, где никто не сможет добраться до меня.
4 Я всегда сплю, прижавшись спиной к стене или дереву, сжимая узелок со всеми своими пожитками в руках.
5 Я не воспитан, и ем как свинья.
6 Я убеждён, что все, кто проявляют доброту ко мне, на самом деле скрывают злые намерения.
7 Я не люблю мыться.
8 Я прямо говорю о том, на что прочие предпочитают лишь намекнуть, или промолчать.

к6 Идеал

1 **Уважение.** Все люди, богатые ли они, или бедные, достойны уважения. (Добрый)
2 **Общность.** Вы должны заботиться друг о друге, ведь никто другой этого не сделает. (Законный)
3 **Перемены.** Убогие возвысятся, а великие падут. Перемены в природе вещей. (Хаотичный)
4 **Возмездие.** Нужно показать богачам, чего стоит жизнь и смерть в трущобах. (Злой)
5 **Люди.** Я помогаю тем, кто помогает мне. Это позволяет нам выжить. (Нейтральный)
6 **Устремление.** Я готов доказать, что достоин лучшей жизни. (Любой)

к6 Привязанность

1 Моя планета, мой город или деревня это мой дом, и я буду защитить его.
2 Я спонсирую приют, чтобы оградить других от того, что пришлось пережить мне.
3 Я выжил лишь благодаря другому беспризорнику, что передал мне знания, как вести себя на улицах.
4 Я в неоплатном долгу перед человеком, что сжалился и помог мне.
5 Я избавился от нищеты, ограбив важного человека, и меня разыскивают.
6 Никто не должен пережить те трудности, через которые пришлось пройти мне.

к6 Слабость

1 Если я в меньшинстве, то я убегу из битвы.
2 Драгоценности в любом виде выглядит для меня как большая куча денег, и я сделаю всё, чтобы его у меня стало больше.
3 Я никогда не доверяю полностью кому бы то ни было, кроме себя.
4 Я предпочту убить кого-нибудь во сне, нежели в честном поединке.
5 Это не воровство, если я взял то, в чём нуждаюсь больше, чем кто-либо другой.
6 Те, кто не могут позаботиться о себе, получат то, что заслужили.

БЛАГОРОДНЫЙ

Вы знаете, что такое богатство, власть и привилегии. У вас благородный титул, а ваша семья владеет землями, собирает налоги, и обладает серьёзным политическим влиянием. Вы можете быть изнеженным аристократом, незнакомым с работой и неудобствами, бывшим торговцем, только-только получившим титул, или лишённым наследства негодяем с гипертрофированным чувством собственного права. Или же вы можете быть честным, трудолюбивым землевладельцем, искренне заботящимся о тех, кто живёт и трудится на его земле, ощущая за них ответственность.

Придумайте вместе с Мастером надлежащий титул и определите, какую власть этот титул даёт. Благородный титул не существует сам по себе — он связан со всей вашей семьёй, и каким бы титулом вы ни обладали, вы передадите его своим детям. Вам нужно не только определить титул, но также описать вместе с Мастером вашу семью и её влияние на вас.

Ваша семья старая и прославленная, или она основана недавно? Каким влиянием она обладает, и в какой области? Какая репутация у вашей семьи среди прочих местных аристократов? Как к вам относятся обыватели? Как ваша семья относиться к политике? На чьей стороне выступает? У нее есть личный корабль или корабли?

Какое место занимаете вы в своей семье? Являетесь ли вы наследником главы семейства? Перешёл ли к вам уже титул? Как вы относитесь к этой ответственности? Или вы так далеки от получения наследства, что всем всё равно, чем вы там занимаетесь, лишь бы не во вред семье? Как глава вашего семейства относится к вашей карьере искателя приключений? Вы в милости, или родственники сторонятся вас?

Есть ли у вашей семьи герб? Есть ли у вас кольцо с печатью? Может, вы одеты в особые цвета? Есть ли животное, считающееся символом вашей родословной или духовным наставником?

Такие детали помогут сформировать образ вашей семьи в контексте мира и кампании.

Владение навыками: История, Убеждение

Владение инструментами: Один игровой набор

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелёк с 25 кредитов

УМЕНИЕ: ПРИВИЛЕГИРОВАННОСТЬ

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина. Но вы так же можете стать целью для наемных убийц и охотников за головами.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Благородные рождаются и растут в особом окружении, и их личность несёт отпечаток этого воспитания. Благородный титул идёт вкупе с множеством обязательств — ответственностью перед семьёй, другими благородными (включая власть), народом, доверенным вашей семье, и даже перед самим титулом. Все эти обязательства другие могут использовать против вас.

к8 Черта характера

1. Я применяю так много лести, что все, с кем я разговариваю, чувствуют себя самыми чудесными и важными персонами в мире.
2. Обыватели любят меня за доброту и великодушие.
3. Один лишь взгляд на мои регалии заставляет перестать сомневаться в том, что я выше немытого отребья.
4. Я много трачу на то, чтобы выглядеть потрясающе, и по последнему слову моды.
5. Мне не нравится марать руки, и я не хочу умереть в каком-нибудь неподобающем месте.
6. Несмотря на благородное рождение, я не ставлю себя выше народа. У всех нас течёт одинаковая кровь.
7. Потеряв мою милость, обратно её не вернёшь.
8. Оскорбишь меня, и я сотру тебя в порошок, уничтожу твоё имя, и сожгу твои планету.

к6 Идеал

1. **Уважение.** Уважение — мой долг. Кем бы ты ни был, к другим нужно относиться с уважением, невзирая на их происхождение. (Добрый)
2. **Ответственность.** Я должен уважать тех, кто выше меня, а те, кто ниже меня, должны уважать меня. (Законный)
3. **Независимость.** Я должен доказать, что справлюсь и без заботы своей семьи. (Хаотичный)
4. **Власть.** Если соберу много власти, никто не посмеет указывать мне, что делать. (Злой)
5. **Семья.** Настоящая кровь гуще. (Любое)
6. **Благородный долг.** Я должен защищать тех, кто ниже меня, и заботиться о них. (Добрый)

к6 Привязанность

1. Я пойду на любой риск, лишь бы заслужить признание семьи.
2. Союз моего дома с другой благородной семьёй нужно поддерживать любой ценой.
3. Нет никого важнее других членов моей семьи.
4. Я влюблён в наследницу семейства, презираемого моей роднёй.
5. Моя преданность правителю непоколебима.
6. Обыватели должны считать меня своим героем.

к6 Слабость

1. Я втайне считаю всех ниже себя.
2. Я скрываю позорную тайну, которая может уничтожить мою семью.
3. Я слишком часто слышал завуалированные оскорбления и угрозы, и потому быстро впадаю в гнев.
4. У меня неустанная страсть к плотским удовольствиям.
5. Вся галактика вращается вокруг меня.
6. Я часто навлекаю позор на свою семью словами и действиями.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ УМЕНИЕ: СЛУГИ

Если у вашего персонажа предыстория благородного, вы можете выбрать это умение вместо Привилегированности. На вас работают трое слуг, преданных вашей семье. Это могут быть помощники и слуги, а один может быть дворецким. Это обыватели, выполняющие за вас простую работу, но они не будут за вас сражаться, не пойдут за вами в опасные места (такие как пещеры Коррибана), и они покинут вас, если их будут подвергать опасности или с ними будут плохо обращаться.

КОСМИЧЕСКИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК

Вы много лет летали на космическом судне. Вы видели разнообразные планеты и их

обитателей. Первая любовь осталась далеко за горизонтом, и настало время попробовать что-то новое.

Решите вместе с Мастером, на каком корабле вы до этого плавали. Это было торговое, пассажирское, исследовательское или пиратское судно? Насколько оно прославилось (в хорошем или дурном смысле)? Много ли вы путешествовали? Оно всё ещё на лету, разрушено или утеряно?

Кем были капитан и его первый помощник? Вы расстались с экипажем в хороших отношениях или поссорились с ними?

Владение навыками: Пилотирование (космическое), Внимательность

Владение инструментами: инструменты навигатора.

Снаряжение: Вибронож, 50 футов металлического троса, талисман, такой как кроличья лапка или камень с дыркой, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 кредитами.

УМЕНИЕ: ПОЛЕТ НА КОРАБЛЕ

Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на пассажирском лайнере для себя и своих спутников. Это может быть ваш старый корабль, или другой корабль, с которым вы находитесь в хороших отношениях (возможно, им командует ваш бывший напарник). Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать распорядок и прокладывать маршрут. Мастер сообщит, сколько времени уйдёт на полет. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают посильную помощь экипажу во время плавания.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Те, кто долго бороздил космос, бывают грубыми, но на их плечах лежит груз ответственности за сохранение жизни экипажа, поэтому на них можно положиться. Жизнь, проведённая на корабле, формирует их взгляды и самые важные привычки.

к8	Черта характера
1	Друзья знают, что всегда могут на меня положиться.
2	Я усердно тружусь, чтобы потом можно было хорошо отдохнуть.
3	Мне нравится посещать новые планеты и находить друзей за стаканом чего покрепче.
4	Я готов приврать, чтобы получился хороший рассказ.
5	Для меня драка в кантине — отличный способ познакомиться с новым городом.
6	Я никогда не откажусь от пари.
7	Я ругаюсь как банда дагов с Маластера.
8	Мне нравится, когда работа выполнена, особенно если её можно поручить другому.

к6	Идеал
1	**Уважение.** Корабль держится целым благодаря взаимному уважению капитана и экипажа. (Добрый)
2	**Справедливость.** Все мы делаем одно дело, и награду должны делить поровну. (Законный)
3	**Свобода.** Космос это свобода — свобода лететь куда угодно и делать что угодно. (Хаотичный)
4	**Власть.** Я хищник, а другие корабли в космосе — моя добыча. (Злой)
5	**Команда.** Я предан экипажу, а не идеалам. (Нейтральный)
6	**Стремление.** Когда-нибудь у меня будет свой корабль, и я проложу курс куда захочу. (Любой)

к6	Привязанность
1	В первую очередь я верен своему капитану, всё остальное вторично.
2	Самое важное — это корабль, а экипаж и капитаны постоянно меняются.
3	Я всегда буду помнить свой первый корабль.
4	На далекой планете у меня есть возлюбленная, глаза которой стоят того, чтобы оставить ради неё космос.
5	Как-то раз мне выплатили не полную долю с дохода, и я хочу вернуть себе причитающееся.
6	Безжалостные пираты убили моего капитана и почти всю команду, разграбили корабль, и оставили меня умирать. Месть будет страшной.

к6	Слабость
1	Я выполняю приказы, даже если считаю, что они несправедливые.
2	Я наплету с три короба, лишь бы не делать лишнюю работу.
3	Когда кто-то бросает мне вызов, я никогда не отступлюсь, какой бы опасной не была ситуация.
4	Начав пить, я не могу остановиться.
5	Не могу ничего поделать, но деньги у меня не задерживаются.
6	Моя гордость меня когда-нибудь погубит.

РАЗНОВИДНОСТЬ КОСМИЧЕСКОГО ПУТЕШЕСТВЕННИКА: ПИРАТ

Вы провели молодость среди жутких пиратов, безжалостных головорезов, научивших вас выживать среди различных чудовищ. Вы занимались грабежом в космосе. Вы хорошо знакомы со страхом и кровью, и заслужили сомнительную репутацию на многих планетах.

Если вы решите, что во время полета по космосу вы занимались пиратством, можете выбрать умение Дурная репутация (смотрите во врезке) вместо умения Полета на корабле.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ УМЕНИЕ: ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Если у вашего персонажа предыстория космического путешественника, можете выбрать это умение вместо умения Полета на корабле.

Где бы вы ни оказались, вас боятся из-за вашей репутации. Находясь в цивилизованном поселении, вы можете безнаказанно совершать небольшие преступления, такие как отказ, платить за еду в кантине или выламывание двери в магазине, так как жители боятся сообщать о вас властям.

НАРОДНЫЙ ГЕРОЙ

У вас было низкое социальное положение, но судьбой было уготовано большее. Жители вашей родной деревни или городка уже считают вас своим героем, но вам предначертано сражаться с тиранами и чудовищами, угрожающими другим.

Владение навыками: Выживание, Пилотирование (наземное)

Владение инструментами: Один вид инструментов (на ваш выбор)

Снаряжение: Обычная одежда, поясной кошель с 10 кредитами

ОПРЕДЕЛЯЮЩЕЕ СОБЫТИЕ

Вы занимались обычным делом для деревенщины. Возможно, вы возделывали землю, трудились в шахте, прислуживали дворянину, пасли скот, рубили деревья или копали могилы. Но потом произошло нечто, втянувшее вас в великие события. Выберите или определите случайно определяющее событие, сделавшее вас героем среди своего народа.

к10	Определяющее событие
1	Я дал отпор прислужникам тирана.
2	Я спас народ от природного катаклизма.
3	Я сразился один на один с ужасным чудищем.
4	Я обокрал продажного торговца, чтобы помочь бедным.
5	Я возглавил ополчение, отбросившее врага.
6	Я вломился в замок тирана и украл оружие для своего народа.
7	Я учил крестьян, как использовать обычные инструменты в качестве оружия против солдат тирана.
8	Лорд отменил непопулярный закон после того как я выступил с акцией протеста.
9	Странник с дальних планет благословило меня или открыл тайну моего рождения.
10	Вступив в армию лорда, я получил хорошее звание и заслужил благодарности.

УМЕНИЕ: ДЕРЕВЕНСКОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Народный герой — один из обывателей, как в хорошем смысле, так и в плохом. Многие из них считают своё происхождение положительной стороной, а не изъяном, и их родное поселение остаётся навсегда очень важным для них.

к8	Черта характера
1	Я сужу других по поступкам, а не словам.
2	Если кто-то в беде, я всегда готов прийти на помощь.
3	Задумав что-то, я прямолинейно иду к цели, невзирая на помехи.
4	У меня обострённое чувство справедливости, и в споре я всегда ищу самого честного решения.
5	Я уверен в своих способностях, и стараюсь внушить такую же уверенность в других.
6	Пусть думают другие. Я предпочитаю действовать.
7	Я неправильно произношу длинные слова, когда пытаюсь выглядеть умнее.
8	Я быстро устаю. Когда уже я найду свою судьбу?

к6	Идеал
1	**Уважение.** Нужно относиться друг к другу с достоинством и уважением. (Добрый)
2	**Справедливость.** Закон не должен делать ни для кого исключений, и никто не может стать выше закона. (Законный)
3	**Свобода.** Тираны не должны угнетать народ. (Хаотичный)
4	**Мощь.** Если я стану сильным, я смогу брать то, что захочу — и я это заслуживаю. (Злой)
5	**Искренность.** Нет ничего хорошего в том, что ты притворяешься тем, кем не являешься. (Нейтральный)

6 **Судьба.** Никто и ничто не собьёт меня с пути к высшему призванию. (Любое)

к6 Привязанность

1 У меня есть семья, но я не знаю, где она. Надеюсь, когда-нибудь я увижу их вновь.
2 Я работал на земле, я люблю землю, и я буду защищать землю.
3 Один благородный меня дико поколотил, и я вымещаю свой гнев на всех встреченных задирах.
4 Мои инструменты — символ моей былой жизни, и я ношу их, чтобы не забывать корни.
5 Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам.
6 Хотел бы я, чтобы та, кого я любил в детстве, разделила со мной судьбу.

к6 Слабость

1 Тиран, правящий моими землями, ни перед чем не остановится, лишь бы убить меня.
2 Я слепо верю в своё предназначение, и не замечаю ни своих недостатков, ни смертельных опасностей.
3 Те, кто знают меня молодым, знают и мою самую постыдную тайну, так что я никогда не вернусь домой.
4 Я беззащитен перед пороками большого города, особенно перед пьянством.
5 Я тайно считаю, что было бы хорошо стать тираном, правящим землями.
6 Я не доверяю союзникам.

ОТШЕЛЬНИК

Вы значительную часть своей жизни прожили в уединении — либо в закрытой общине, такой как монастырь, либо вообще в одиночестве. Вдали от шумного общества вы нашли тишину, спокойствие, а возможно, и ответы на важные вопросы.

Владение навыками: Первая помощь
Владение инструментами: -
Языки: Один на ваш выбор
Снаряжение: Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, набор травника, 5 кредитов

ЖИЗНЬ В УЕДИНЕНИИ

Почему вы жили в изоляции, и из-за чего вы прервали своё уединение? Придумайте вместе с Мастером точную природу вашего уединения, либо определите её по таблице, случайным образом.

к8 Жизнь в уединении

1 Я искал духовное просветление.
2 Я жил в общине согласно предписаниям моей веры.
3 Я был изгнан за преступление, которого не совершал.
4 Я покинул общество после события, изменившего мою жизнь.
5 Мне нужно было тихое место для работы над картиной, книгой, музыкой или манифестом.
6 Мне нужна была община, близкая к природе, вдали от цивилизации.
7 Я был смотрителем древних руин или реликвии.
8 Я был пилигримом, ищущим существо, место или реликвию.

УМЕНИЕ: ОТКРОВЕНИЕ

Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может быть истина о вселенной, Силе или силах природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю галактики. Это может быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая причиной возвращения в общество.

Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и его влияние на кампанию.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Некоторым отшельникам комфортно живётся в уединении, а другие жаждут вернуться в общество. Как бы вы ни относились к одиночеству, такая жизнь повлияла на вашу жизненную позицию и идеалы. Некоторые даже сходят с ума от долгих лет вдали от общества.

к8 Черта характера

1 Я так много прожил в изоляции, что редко говорю, предпочитая жесты и редкое мычание.
2 Я абсолютно безмятежен, даже в самых ужасных ситуациях.
3 У лидера моей общины были высказывания для любой ситуации, и я стремлюсь поделиться этой мудростью.
4 Я ужасно сопереживаю всем, кто страдает.
5 Мне чужд этикет и общественные ожидания.
6 Я связываю всё, что происходит со мной, с грандиозным замыслом космического масштаба.
7 Я часто погружаюсь в свои мысли, отвлекаясь от окружения.

8	Я работаю над великой философской теорией и люблю тех, кто разделяет мои идеи.

к6 Идеал

1	**Всеобщее благо.** Мои дары предназначены для всех, я не должен использовать их в одиночку. (Добрый)
2	**Логика.** Эмоции не должны затмевать наше видение того, что истинно и справедливо, а также наше логическое мышление. (Законный)
3	**Свободомыслие.** Изыскания и любопытство — столпы прогресса. (Хаотичный)
4	**Сила.** Уединение и созерцание — путь к покорения Силы. (Злой)
5	**Сам живи и другим не мешай.** Вмешиваясь в дела других, причиняешь одни лишь проблемы. (Нейтральный)
6	**Самопознание.** Познаешь себя — познаешь всё вокруг. (Любое)

к6 Привязанность

1	Самое важное для меня — это другие отшельники, жившие рядом, или мой орден.
2	Я уединился, чтобы спрятаться от тех, кто мог охотиться за мной. Когда-нибудь я сам брошу им вызов.
3	Я всё ещё ищу просветление, которого не достиг в уединении, но оно по-прежнему ускользает от меня.
4	Я уединился, потому что влюбился в ту, с кем мне не суждено жить.
5	Если моё откровение сбудется, галактика будет обречёна на гибель.
6	Моя изоляция позволила познать великое зло, уничтожить которое могу один лишь я.

к6 Слабость

1	Теперь, вернувшись в мир, я слишком сильно увлекаюсь его радостями.
2	Я скрываю тёмные, кровожадные мысли, не ушедшие ни после изоляции, ни после медитаций.
3	Я категоричен в мыслях и подходе к жизни.
4	Я позволяю жажде победить в споре, становиться сильнее дружбы и гармонии.
5	Я слишком сильно рискую, стремясь найти утраченные частички знаний.
6	Мне нравится хранить тайны, и я ими ни с кем не делюсь.

ПРЕСТУПНИК

Вы опытный преступник с большим послужным списком. Вы провели много времени, вращаясь в преступных кругах, и до сих пор имеете связи с подпольным миром. В отличие от обычных людей вы близко познакомились с убийствами, воровством и жестокостью, что пропитывают низшие слои общества. Вы научились выживать, пренебрегая правилами и ограничениями, которым подчиняются другие.

Владение навыками: Обман, Скрытность

Владение инструментами: Воровские инструменты, один игровой набор.

Снаряжение: Паяльный резак, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 кредитами.

ПРЕСТУПНАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

Существует много разновидностей преступников: под руководством хаттов или другой похожей организации отдельные члены занимаются различным промыслом и играют разные роли. И даже преступники-одиночки обычно занимаются чем-то конкретным.

к8	Направленность	к8	Направленность
1	Взломщик	5	Контрабандист
2	Вымогатель	6	Наёмный убийца
3	Грабитель с большой дороги	7	Скупщик краденого
4	Карманник	8	Шантажист

УМЕНИЕ: КРИМИНАЛЬНЫЕ СВЯЗИ

У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете шифрованные каналы связи, по которому связываетесь с представителями преступных группировок.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Преступники на первый взгляд могут выглядеть злодеями, и многие из них действительно злы. Но у некоторых есть такие черты, за которые их можно и простить. Даже среди воров есть честь, но преступники редко относятся с уважением к властям и их представителям.

к8 Черта характера

1	У меня всегда есть план на случай, если всё пойдёт не так как задумано.
2	Я всегда хладнокровен, несмотря ни на что. Я никогда не повышаю голоса и не позволяю эмоциям управлять мной.
3	На новом месте я первым делом подмечаю, где находятся различные ценности — или места, где они могут быть спрятаны.
4	Я предпочту обзавестись ещё один другом, нежели ещё одним врагом.
5	У меня проблемы с доверием. Те, кто

выглядят самыми порядочными, зачастую скрывают множество грязных секретов.
6 Мне наплевать на риск. Никогда не говорите мне о возможных последствиях.
7 Наилучший способ заставить меня сделать что-то — сказать мне, этого не делать.
8 Я срываюсь даже от малейшего оскорбления.

к6 Идеал
1 **Честь.** Я не краду у своих «коллег». (Законный)
2 **Свобода.** Любые оковы должны быть сломлены, как и те, кто их выковал. (Хаотичный)
3 **Милосердие.** Я краду у богачей, чтобы помочь людям в беде. (Добрый)
4 **Жадность.** Я сделаю всё что угодно, лишь бы разбогатеть. (Злой)
5 **Друзья.** Я верен не каким-то там идеалам, но своим друзьям. А все остальные могут катиться к чертям. (Нейтральный)
6 **Искупление.** В каждом есть что-то хорошее. (Добрый)

к6 Привязанность
1 Я пытаюсь оплатить старый долг одному щедрому благодетелю.
2 Свои нечестно заработанные деньги я трачу на помощь своей семье.
3 У меня забрали нечто важное, и я намереваюсь выкрасть это обратно.
4 Я стану величайшим вором из всех, когда-либо живших.
5 Я виновен в ужасающем преступлении. Надеюсь, я смогу простить себя за это.
6 Близкий человек погиб из-за ошибки, которую я совершил. Это не повториться вновь.

к6 Слабость
1 Когда я вижу что-то ценное, я не могу думать ни о чём другом, кроме мыслей о том, как это украсть.
2 Когда я становлюсь перед выбором между друзьями и деньгами, я обычно выбираю деньги.
3 Если есть какой-то план, я его наверняка забуду. А если не забуду, то попросту проигнорирую.
4 У меня есть привычка, которая выдаёт меня, когда я вру.
5 Я поджимаю хвост и убегаю, когда всё складывается плохо.
6 Невинный человек находится в тюрьме из-за преступления, что я совершил. Меня это не беспокоит.

СОЛДАТ

Сколько вы помните, в вашей жизни всегда была война. С молодости вы проходили тренировки, учились использовать оружие и доспехи, изучали технику выживания, включая то, как оставаться живым на поле боя. Вы могли быть частью армии планеты, фракции или отряда наёмников, а может, были местным ополченцем во время войны.

Выбрав эту предысторию, определите вместе с Мастером, в какой военной организации вы состояли, до какого звания вы дослужились, и что вам за это время довелось пережить. Что это было, регулярная армия, городская стража или деревенское ополчение? Это могла быть частная армия наёмников дворянина или самостоятельный бродячий отряд наёмников, путешествующий по галактике, предлагая свои услуги высокопоставленным или просто богатым лицам.

Владение навыками: Атлетика, Запугивание
Владение инструментами: Один игровой набор
Снаряжение: Знак отличия, трофей с убитого врага (кинжал, сломанный клинок или кусок знамени), набор игровых костей или колода карт для пазаака, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 кредитами

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Будучи солдатом, вы выполняли особую роль. Совершите бросок к8 или выберите один из вариантов из таблицы самостоятельно:

к8	Специализация	к8	Специализация
1	Офицер	6	Интендант
2	Разведчик	7	Артиллерист
3	Пехотинец	8	Обслуживающий
4	Пилот		персонал (повар,
5	Санитар		кузнец, и т. п.)

УМЕНИЕ: ВОИНСКОЕ ЗВАНИЕ

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или транспорт (наземный). Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или штаба, если к вашему званию отнесутся с уважением.

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

Ужасы войны вкупе с жёсткой дисциплиной воинской службы оставляют следы на всех солдатах, формируя их идеалы, создавая привязанности, а также оставляя на них шрамы, как физические, так и ментальные.

к8 Черта характера

1 Я всегда вежлив и почтителен.
2 Меня терзают воспоминания о войне. Не могу забыть то насилие, что мне довелось увидеть.
3 Я потерял много друзей, и теперь с трудом завожу новых.
4 У меня много воодушевляющих и предостерегающих рассказов из военного прошлого, подходящих практически к любой боевой ситуации.
5 Я могу смотреть прямо на разъяренного ранкорна, не отводя глаз.
6 Мне нравится быть сильным и крушить вещи.
7 У меня грубое чувство юмора.
8 Я решаю проблемы прямолинейно. Простое решение — лучший путь к успеху.

к6 Идеал

1 **Высшее благо.** Наш жребий — отдать свои жизни ради других. (Добрый)
2 **Ответственность.** Я делаю, что должен, и подчиняюсь вышестоящим. (Законный)
3 **Независимость.** Если слепо следовать приказам, попадаешь под пяту тирании. (Хаотичный)
4 **Мощь.** В жизни и войне побеждает сильнейший. (Злой)
5 **Живи и не мешай другим.** Идеалы не стоят того, чтобы ради них убивать или воевать. (Нейтральный)
6 **Нация.** Моя планета, мой город, нация и народ — вот что самое главное. (Любой)

к6 Привязанность

1 Я по-прежнему готов отдать свою жизнь за тех, кому поклялся служить.
2 Кое-кто спас мне жизнь на поле боя. С тех пор я никогда не оставляю друзей, оставшихся в бою.
3 Моя честь — моя жизнь.
4 Никогда не забуду сокрушительное поражение, которое потерпел наш отряд, или врага, устроившего это.
5 Те, кто сражаются рядом со мной, достойны того, чтобы за них умереть.
6 Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам.

к6 Слабость

1 Одно чудовище, с которым мы когда-то сразились, до сих пор заставляет меня дрожать от страха.
2 Я мало уважаю тех, кто не доказал, что является достойным воителем.
3 В одном сражении я совершил ужасную ошибку, стоившую жизни многим — и я сделаю что угодно, лишь бы это оставалось в тайне.
4 Ярость к врагам ослепляет меня и делает безрассудным.
5 Я подчиняюсь закону, даже если закон вызывает страдания.
6 Я скорее съем свой доспех, чем признаюсь, что был неправ.

Глава 5: Снаряжение

В самых больших городах продаётся практически всё, от плетёных корзин и вибро-мечей до экзотических специй и изысканных нарядов.

Искателям же приключений важно наличие в продаже доспехов, оружия, рюкзаков и подобных товаров, так как от хорошего снаряжения зависит выживание на разных планетах. Эта глава описывает обычные и экзотические товары, которые используются в приключениях.

НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Когда вы создаёте персонажа, вы получаете снаряжение, состав которого определяется вашим классом и предысторией. В качестве альтернативы, вы можете получить кредиты и выбрать себе снаряжение самостоятельно. Количество получаемых кредитов смотрите в таблице «Начальное богатство».

Вы сами решаете, как ваш персонаж получил это стартовое снаряжение. Оно может быть унаследовано, или персонаж мог постепенно покупать его в течение жизни. Вы могли получить оружие, доспех и рюкзак на военной службе. Вы даже могли в своё время украсть своё снаряжение.

Начальное богатство

Класс	Деньги
Инженер	2к4 × 80 кр
Контрабандист	3к4 × 80 кр
Охотник за головами	4к4 × 80 кр
Саботажник	3к4 × 80 кр
Солдат	3к4 × 80 кр
Чувствительный к Силе	1к4 × 80 кр
Шпион	2к4 × 80 кр

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КРЕДИТНЫЙ СТАНДАРТ

Галактический кредитный стандарт — основная валюта Галактики со времен Галактической Республики.

Галактический кредитный стандарт кратко называли «кредит». Так же валюта была известна как «республиканский датарий» и «имперский кредит».

С самого начала кредит опирался на богатство планеты Муунилинст и Межгалактический банковский клан. Во время Войн клонов, клан субсидировал валюты как сепаратистов, так и республики. Так же клан поступил и несколько десятилетий спустя для Новой республики и Галактической империи.

На один кредит персонаж может купить поясной кошель или обед в дешевой забегаловке. Опытный техник-слесарь может зарабатывать двадцать кредитов в день. Кредит (кр) — стандартная единица измерения богатства, даже если при этом сами не используются кредитки не используются. Чаше всего денежные операции происходят по безналичному расчету между сторонами, используя денежные переводы с одного банковского счета на другой.

Один кредит весит 5 грамм.

ПРОДАЖА СОКРОВИЩ

По ходу ваших приключений вам могут попадаться сокровища, снаряжение, оружие, доспехи и другие вещи. Обычно сокровища и безделушки продаются по возвращении в город или другое поселение, при условии, что вы найдёте покупателей, заинтересованных в вашем товаре.

Доспехи, оружие и прочее снаряжение. Обычно оружие, доспехи и прочее снаряжение без видимых дефектов продаётся за половину стоимости. На оружие и доспехи не гуманоидов редко находятся покупателей: из-за специфического строения тела их бывших владельцев такие доспехи не могут подойти большинству рас.

Артефакты Силы. Продажа артефактов Силы — дело нелёгкое. Во-первых, к таким предметам относятся без особого доверия, а для людей, не имеющих представлений о Силе – такие вещи просто безделушки. Во вторых, такие операции незаконны на территории Империи, и в случае поимки персонажа за продажей или покупкой таких предметов – это может сулить в лучшем случае тюремным заключением.

Драгоценные камни, ювелирные изделия и предметы искусства. Эти предметы продаются на рынке за их полную стоимость, и вы можете их либо обменять на денежный эквивалент, либо использовать вместо валюты, если это устроит продавца. Если сокровище очень ценное, то Мастер может потребовать, чтобы вы вначале нашли подходящего покупателя.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Миры SW:SW — широкий гобелен, сотканный из разнообразных культур, где каждая находится на своём технологическом уровне. Поэтому искателям приключений могут попасться самые разнообразные доспехи, от кожаных курток до кортозисных лат. Таблица «Доспехи» приводит характеристики самых распространённых доспехов, разделённых на три категории: лёгкие, средние и тяжёлые. Многие воители дополняют доспехи энергетическим щитом.

ВАРИАНТ: ПОДГОНКА СНАРЯЖЕНИЯ

В большинстве кампаний можно носить и использовать любое найденное снаряжение в рамках здравого смысла. Например, грузный вуки

не сможет втиснуться в кожаный доспех Родианца, а гном запутается в мантии облачного великана.
Мастер может усилить этот реализм. Например, доспех, изготовленный под одного человека, не подойдёт другому без значительных изменений, и униформа охранника может выглядеть заметно чужеродной, если искатель приключений оденет её для маскировки.
По этим дополнительным правилам, когда искатели приключений находят доспех, одежду или другой похожий предмет, предназначенный для носки, им нужно посетить изготовителя доспехов, портного, кожевника или другого специалиста, который подгонит этот предмет для них. Стоимость этой работы составляет от 10 до 40 процентов от рыночной стоимости предмета. Мастер может определить стоимость методом 1к4 × 10 или самостоятельно решить, какую назначить цену, основываясь на итоговой сумме.

Таблица «Доспехи» показывает стоимость, вес и прочие свойства самых распространённых доспехов в мирах SW:SW.

Владение доспехами. Кто угодно может напялить доспех или активизировать энергетический щит. Но только тот, кто знает, как носить доспех, может носить его эффективно. Ваш класс даёт владение некоторыми видами доспехов. Если вы носите доспех, которым не владеете, вы совершаете с помехой все проверки характеристик, спасброски и броски атаки, использующие Силу или Ловкость, и вы не можете использовать Силу.

Класс Доспеха (КД). Доспех защищает владельца от атак. Надетый доспех (и энергетический щит) определяет базовый Класс Доспеха. Энергетический щит защищает только от атак бластерного оружия.

Тяжёлые доспехи. Более тяжёлые доспехи мешают владельцу свободно и тихо перемещаться. Если в колонке доспеха написано «Сил 13» или «Сил 15», этот доспех уменьшает скорость владельца на 10 футов, если его значение Силы меньше указанного.

Скрытность. Если в колонке доспеха написано «Помеха», владелец совершает проверки Ловкости (Скрытность) с помехой.

Энергетические щиты. Энергетический щит – это сложное устройство. Использование щита увеличивает КД на определенный показатель, но только от атак бластерного оружия. От рукопашных атак щиты не защищают, а следовательно не добавляют бонус к КД. Вы получаете преимущество только от одного щита одновременно.

ЛЁГКИЙ ДОСПЕХ

Лёгкие доспехи, изготовленные из лёгких и тонких материалов, предпочитают ловкие искатели приключений, поскольку те предоставляют защиту, и при этом не ограничивают подвижность. Если вы носите лёгкий доспех, вы при определении Класса Доспеха добавляете модификатор Ловкости к базовому числу, предоставленному доспехом.

СРЕДНИЙ ДОСПЕХ

Средние доспехи предлагают лучшую защиту, чем лёгкие, но немного ограничивают перемещение. Если вы носите средний доспех, вы при определении Класса Доспеха к базовому числу, предоставленному доспехом, добавляете модификатор Ловкости, но не более +2. Так же в любой средний доспех входит шлем, для защиты головы, что сокращает внимательность.

Кираса. Этот доспех состоит из подогнанного металлического панциря, носимого с подкладкой из кожи. Несмотря на то, что руки и ноги остаются практически без защиты, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы, оставляя владельцу относительную подвижность.

Полулаты. Полулаты состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих большую часть тела владельца. В них не входит защита для ног кроме простых поножей, закреплённых кожаными ремнями.

ТЯЖЁЛЫЙ ДОСПЕХ

Из всех видов доспехов, тяжёлые доспехи предоставляют лучшую защиту. Эти комплекты доспехов покрывают всё тело и созданы для защиты от самых разных атак. Их вес и нагрузку могут выдержать только самые тренированные воители.

Тяжёлый доспех не позволяет добавлять к Классу Доспеха модификатор Ловкости, но и не даёт штраф, если модификатор Ловкости отрицательный.

Латы. Латы состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих всё тело. В комплект лат входят рукавицы, тяжёлые кожаные сапоги, шлем с забралом, и толстый слой ватина. Ремешки и пряжки распределяют вес по всему телу.

Бронекостюм. Сборный металлический костюм, предоставляющий хозяину наилучшую защиту от любого вида урона. В силу своего веса серьезно замедляет передвижение хозяина, иногда требует дополнительных технологий для передвижения (шасси, реактивный ранец).

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ

Вдобавок к доспехам, некоторые бойцы используют особые приспособления, которые

поглощают часть урона. Щиты поглощают один из двух типов урона *Лазерный* или *Осколочный*. Лазерный урон наносит бластерное огнестрельное оружие, а осколочный – осколочное. А так же результат взрывов. *Первое число* в характеристике энергетического щита означает, сколько урона оно предотвращает. **Например:** если щит предотвращает 5 урона и по существу прошла атака, наносящая 15 урона, то существо получит лишь 10 урона, а 5 поглотится щитом. Второе число в характеристике щита означает, сколько раундов может действовать щит, после чего он отключается.

Использование щитов: В свой ход, вы бонусным действием можете активировать энергетический щит. Он будет действовать до тех пор, пока не отключится сам, либо вы его не отключите.

Доспехи

Доспех	Стоимость	Класс Доспеха (КД)	Сила	Скрытность	Вес
Лёгкий доспех					
Комбинезон S8	25 кр	11 + модификатор Лов	—	Помеха	8 фнт.
Кожаный	50 кр	11 + модификатор Лов	—	—	10 фнт.
Жилет BlaS	225 кр	12 + модификатор Лов	—	—	13 фнт.
Боевой комбинезон TUFF1	800 кр	13 + модификатор Лов	—	—	18 фнт
Броня KZZ	3000 кр	13 + модификатор Лов (иммунитет к оглушению)	—	—	20фнт
Средний доспех					
Костюм LL-90	50 кр	12 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	12 фнт.
Пласт-Нио	250 кр	13 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.
Легкие пластины	250 кр	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	45 фнт.
Кираса	2000 кр	14 + модификатор Лов (макс. 2)	—	—	20 фнт.
Полулаты	3750 кр	15 + модификатор Лов (макс. 2)	—	Помеха	40 фнт.
Тяжёлый доспех					
Цельные пластины	150 кр	14	—	Помеха	40 фнт.
Облегчённые пластины	375 кр	16	Сил 13	Помеха	55 фнт.
Наборный	1000 кр	17	Сил 15	Помеха	60 фнт.
Латы	7,500 кр	18	Сил 15	Помеха	65 фнт.
Бронекостюм	25,000кр	20	Сил 18	Помеха	180 фнт
Энергетические щиты					
Энергетический щит X0 (Лазерное)	15 кр	1/20	—	—	2 фнт.
Энергетический щит X1 (Лазерное)	50 кр	2/10	—	—	2 фнт.
Энергетический щит X2 (Лазерное)	200 кр	5/8	—	—	2 фнт.
Энергетический щит X2 (Осколочное)	200 кр	5/5	—	—	4 фнт.
Энергетический щит X3 (Лазерное)	500 кр	15/4	—	—	4 фнт.
Энергетический щит X3 (Осколочное)	560 кр	15/3	—	—	4 фнт.

НАДЕВАНИЕ И СНЯТИЕ ДОСПЕХОВ

Время, нужное для надевания и снятия доспехов, зависит от их вида.

Надевание. Столько времени требуется для надевания доспеха. Вы получаете КД от доспеха только если потратили нужное время на его надевание.

Снимание. Столько времени требуется на снятие доспеха. Если вам помогают, уменьшите время вдвое.

НАДЕВАНИЕ И СНЯТИЕ ДОСПЕХА

Вид	Надевание	Снятие
Лёгкий доспех	1 минута	1минута
Средний доспех	5 минут	1 минута
Тяжёлый доспех	10 минут	5 минут
Энергетический Щит	1 бонусное действие	1 бонусное действие

ОРУЖИЕ

Ваш класс предоставляет вам владение некоторыми видами оружия, отражая направленность вашего класса и инструменты, которые вы, скорее всего, будете использовать. И не важно, чем вы вооружены, вибро-мечем или бластером, от вашего оружия и умения с ним обращаться зависит ваше выживание.

Таблица «Оружие» показывает самое распространённое в мирах SW:SW оружие, их цену, вес, урон, причиняемый при попадании, и их особые свойства. Все виды оружия делятся на рукопашное и огнестрельное. Рукопашное оружие используется для атаки целей, находящихся в пределах 5 футов от вас, а дальнобойное оружие используется для атаки целей, находящихся на расстоянии.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

Ваша раса, класс и черты дают владение конкретными видами и целыми категориями оружия. Категорий две: простое оружие и экзотическое оружие. Простым оружием могут пользоваться многие. В это оружие входят вибро-ножи, распространенные бластеры и прочее оружие, доступное обывателям. Экзотическое оружие включает световые-мечи, вибро-секиры и бластеры, требующее для эффективного использования особых тренировок. Многие воители используют экзотические оружие, потому что оно позволяет максимально использовать их стиль и обучение.

Владение оружием позволяет вам добавлять бонус мастерства к броскам атаки всех атак, совершённых этим оружием. Если вы совершаете бросок атаки, используя оружие, которым не владеете, вы не добавляете к броску атаки бонус мастерства.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

Боеприпас. Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения огнестрельной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один (или несколько в зависимости от оружия) боеприпас. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»).

Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

Досягаемость. Это оружие добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать этим оружием атаки, а также провоцированные атаки.

Дистанция. У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Диапазон состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

Лёгкое. Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями. Смотрите правила по сражению двумя оружиями в главе 9.

Метательное. Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Метательным оружием являются гранаты.

Особое. Оружие со свойством «особое» используется по специальным правилам, указанным в описании этого оружия (смотрите ниже «Особое оружие»).

Перезарядка. Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

Тяжёлое. Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

Универсальное. Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

Фехтовальное. При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

Прочие характеристики огнестрельного оружия. У огнестрельного оружия существует расход бластерного газа и энергии блока питания, газовую камеру следует заменять, по исходу боеприпасов, а севший блок перезаряжать. В таблицы указаны значения [кол-во бластерного газа (1 ед – 1 выстрел)/вместимость блока энергии (1 ед – 1 выстрел)/время перезарядки блока питания в минутах].

Ионизация. Это умение орудия отключать электронные предметы, в том числе дроидов, на указанное количество минут.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. В импровизированное оружие входят все предметы, которые можно держать одной или двумя руками, такие как разбитая бутылка, ножка от стола, гаечный ключ, приклад, или мёртвый ява.

Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Например, ножка от стола похожа на дубинку. Если Мастер позволит, персонаж, владеющий оружием, может использовать похожий предмет как это оружие и потому использовать бонус мастерства.

Предмет, не похожий на оружие, причиняет урон 1к4 (Мастер назначает вид урона в зависимости от используемого предмета). Если персонаж использует дальнобойное оружие для совершения рукопашной атаки или метает рукопашное оружие, у которого нет свойства «метательное», оно причиняет урон 1к4. У импровизированного метательного оружия нормальная дистанция 20 футов и максимальная дистанция 60 футов.

ИОННОЕ ОРУЖИЯ

Чтобы отключать технику, дроидов, лазерные турели и прочие электронные препятствия, можно использовать ионное оружие. Ионные бластеры и гранаты выводят из строя электронные устройства, но не спешите использовать их на электронных замках, так как большинство таких замков защищены от данного типа оружия и моментально блокируются, так, что их уже не представится возможности их открыть.

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

Здесь описано оружие, использующее специальные правила.

Силовая пика. Вы совершаете с помехой атаки силовой пикой по существам, находящимся в пределах 5 футов от вас.

Энерго-Сеть. Существа Большого и меньшего размеров, по которым попала атака сетью, становятся опутанными, пока не высвободятся. Сеть не оказывает эффекта на бесформенных существ и тех, чей размер Огромный или ещё больше. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы высвободиться самому или освободить другое существо, находящееся в пределах его досягаемости. Причинение сети 5 единиц рубящего урона (КД 10) тоже освобождает существо, не причиняя ему вреда, оканчивая эффект и уничтожая сеть.

Если вы действием, бонусным действием или реакцией совершаете атаку сетью, вы можете совершить только одну атаку, вне зависимости от количества положенных атак.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описываются предметы, используемые по особым правилам, или требующие разъяснений.

Оружие

Название	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Простое рукопашное оружие				
Боевой посох	15 кр	1к6 дробящий	4 фнт.	Универсальное (1к8) (Легкое)
Вибро-нож	25 кр	1к4 колющий	1 фнт.	Фехтовальное, легкое (Легкое)
Вибро-топор	100 кр	2к4 рубящий	2 фнт.	Лёгкое (Легкое)
Гаммореанский топор	90 кр	1к8 рубящий	14 фнт.	Двуручное, тяжелое (Тяжелое)
Силовая пика	60 кр	1к6 колющий	3	Досягаемость (Легкое)

			фнт.	
Гадерфии	75 кр	1к8 колющий	5 фнт.	Двуручное (Легкое)
Оглушающая дубинка	10 кр	1к6 дробящий	3 фнт.	Легкое (Легкое)
Простое легкое огнестрельное оружие				
Бластерный пистолет DH-17	300 кр	1к6 лазерный	5 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/120), [500/100/15], Легкое
Бластерное ружье E-11	550 кр	1к8 лазерный	8 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/300), [200/100/20]
Легкий автоматический бластер T-21	700 кр	2к4 лазерный	12 фнт.	Боеприпас (дистанция 150/300), [100/25/20], двуручное
Ионизационный бластер	100 кр	1к6 ионный	5 фнт.	Боеприпас (дистанция 20/35), [10/5/20], ионизация - 20
Экзотическое рукопашное оружие				
Световой меч	10000 кр	3к10 лазерный	1 фнт.	Универсальное (4к10), легкое, фехтовальное (Легкое)
Световой посох	20000 кр	3к12+2к6 лазерный	2 фнт.	Двуручное, фехтовальное (Легкое)
Вибро-секира	300 кр	1к12 рубящий	18 фнт.	Двуручное (Тяжелое)
Клинки Риик	290 кр	1к10 рубящий	30 фнт.	Легкое (Тяжелое)
Вибро-меч	200 кр	1к8 рубящий	6 фнт.	Универсальное (1к10) (Легкое)
Экзотическое легкое дальнобойное оружие				
Тяжелый бластерный пистолет DL-44	750 кр	1к8 лазерный	9 фнт.	Боеприпас (дистанция 25/50), [100/25/10]
Спортивный бластер	350 кр	1к4 лазерный	3 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/60), [20/40/10]
Энергетический лук	150 кр	1к8 лазерный	2 фнт.	Боеприпас (дистанция 60/120),
Энерго-Сеть	200 кр	—	3 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), особое
Снайперская винтовка ближнего огня	970 кр	4к6 лазерный	15 фнт.	Боеприпас (дистанция 500/800), [10/50/20], двуручное (Тяжелое)
Снайперская винтовка EX8	1500 кр	6к6 лазерный	26 фнт.	Боеприпас (дистанция 1000/1400), [6/60/20], двуручное (Тяжелое)
Простое тяжелое огнестрельное оружие				
Автоматический бластер E-Веб	1500 кр	3к8 лазерный	80 фнт.	Боеприпас (дистанция 200/400), [300/100/20], перезарядка
Боукастер	950 кр	1к12 лазерный	10 фнт.	Боеприпас (дистанция 30/50), [60/120/25]
Огнеметная винтовка C-22	400 кр	1к10 огонь	18 фнт.	Боеприпас (дистанция 3/7), [25/-/-], Продолжительный урон огнем 5 (спасение оканчивает)
Стреломет FC1	400 кр	1к10 осколочный	30 фнт.	Боеприпас (дистанция 100/250), [40(4)/-/-], радиус поражения – 10
Экзотическое тяжелое огнестрельное оружие				

Ракетная установка PLX-2M	790 кр	2к8 осколочный	100 фнт.	Боеприпас (дистанция 50000/55000), [1/-/-], Перезарядка, радиус поражения – 30
Снайперская винтовка УРАГАН	2700 кр	5к8	40 фнт.	Боеприпас (дистанция 3200/4000), [15/100/15], двуручное (Тяжелое)
Снайперская установка THX	4000 кр.	8к8	160 фнт.	Боеприпас (дистанция 6000/8000), [5/10/30], двуручное (Тяжелое)
Гранаты				
Термальный детонатор	1500 кр	10к10 осколочный	1 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), радиус поражения - 20
Глоп-граната	35 кр	2к4 осколочный	1 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), радиус поражения – 3
Фрагментационная граната С-22	40 кр	2к6 осколочный	1 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), радиус поражения – 6
Криобанова граната	60 кр	2к8 осколочный	2 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), радиус поражения – 5
Ионная граната	55 кр	1к8 ионный	1 фнт.	Метательное (дистанция 5/15), радиус поражения – 4, ионизация - 10

Снаряжение

Предмет	Стоимость	Вес
Портативный сканер	50 кр	5 фнт.
Сенсорная бирка	35 кр	—
Сенсорный маяк	215 кр	40 фнт.
Маяк слежения	500 кр	—
Комлинк (мал.)	200 кр	—
Комлинк (бол.)	750 кр	6 фнт.
Оглушающие наручники	95 кр	2 фнт.
Автоматизированный лазерный излучатель Класс VI	120 кр	1 фнт.
Шип (взлома)	10 кр	—.
Части (ремонтные)	5 кр	1 фнт.
Паяльный резак F-187	35 кр	2 фнт.
Дыхательная маска	70 кр	1фнт.
Электробинокль	50 кр	2 фнт.
Замок	65 кр	1 фнт.
Стимпак	50 кр	1/2 фнт.
Световой жезл	45 кр	1 фнт.
Записывающий стержень	240 кр	1/2 фнт.
Реактивная установка Z-6	600 кр	60 фнт.
Медпак	55 кр	1/2 фнт.
Кислота (флакон)	25 кр	1 фнт.
Датапад	125 кр	6 фнт.
Доза бакты	150 кр	4 фнт.
Дистанционный автомат	240 кр	4 фнт.
Органические жабры	190 кр	1/2 фнт.
Трос (50 фут)	25 кр	10 фнт.
Комплект для лазания	125 кр	12 фнт.
Контейнер для вещей	10 кр	5 фнт.
Кошель	5 кр	1 фнт.
Генератор поля невидимости	8000 кр	2 фнт.
Рюкзак	7 кр	2 фнт.
Компьютер	400 кр	10 фнт.
Пустая стеклянная емкость (1 л)	2 кр	1 фнт.
Визор-бинокль	200 кр	1 фнт.
Ограничитель	55 кр	1 фнт.
Скафандр	100 кр	10 фнт.
Блок питания (оруж.)	2% от цены	1 фнт.
Доп. обойма	4% от цены	1 фнт
Ручной сканер	70 кр	—

Предмет	Стоимость	Вес
Одежда, комбинезон	20 кр	4 фнт.
Одежда, костюм	40 кр	4 фнт.
Одежда, обычная	30 кр	3 фнт.
Одежда, отличная	95 кр	6 фнт.
Одеяло	5 кр	3 фнт.
Охотничий капкан	10 кр	25 фнт.
Палатка, двухместная	10 кр	20 фнт.
Роба	10 кр	4 фнт.
Спальник	6 кр	7 фнт.

Столовый набор	2 кр	1 фнт.
Сундук	15 кр	25 фнт.
Маскировочный плащ	360 кр	5 фнт.

Портативный сканер. Прибор, для сканирования заданной области в радиусе 1 км. Выдает информацию о наличии жизненных форм, техники и состоянии атмосферы.

Сенсорная бирка. Элемент электронного доступа в виде украшения. Так же может служить сигнальным маячком обнаружения в пределах 1 км.

Сенсорный маяк. Столб высотой 3 метра, подающий запрограммированный сигнал. Дальность сигнала может выходить за орбиту планеты при наличии усилителя.

Маяк слежения. Небольшой маяк обнаружения, дальность действия может доходить до нескольких систем.

Комлинк (мал.). Небольшой прибор связи, дальность действия не более 10 км.

Комлинк (бол.). Средних размеров прибор связи, дальность действия не более 1000 км.

Оглушающие наручники. Электронные кандалы со встроенной системе оглушения, приводящееся, как дистанционно, так и при попытке высвобождения.

Автоматизированный лазерный излучатель Класс VI. Установка лазерного луча, при прерывании которого излучатель взрывается, нанося 40 осколочного урона в радиусе 20 футов. Длина луча не более 60 футов.

Шип (взлома). Расходный инструмент, необходимый для взлома электронных замков, компьютеров, систем безопасности и т.д.

Части (ремонтные). Материалы необходимы для ремонта и модификации корабля, оружия, брони, дроидов и т.д.

Паяльный резак F-187. Инструмент, для резки по металлу, в том числе и дюрастилла, на малых мощностях служит обычным паяльником.

Дыхательная маска. Маска-респиратор, позволяющая дышать в безвоздушном пространстве, не-водостойкая, герметичная.

Электробинокль. Бинокль дальностью обзора до 5 км четкого изображения и до 7 км размытого.

Замок. Электронный замок с доступом по коду или ключ-карте, может быть установлен на любой «открывающий» механизм – дверь, сундук, контейнер, шкафчик.

Стимпак. Аварийный стимулятор, применяемый во время боя стандартным действием. Восстанавливает 5 хитов. Применение более 10 стимпаков за час, может привести к остановке сердца (сердец).

Световой жезл. Осветительный прибор, освещающий пространство в 35 футов.

Записывающий стержень. Прибора записи голоса, звука и хранения записанных данных. Не может воспроизводить записи.

Реактивная установка Z-6. Реактивный ранец, со встроенной ракетной установкой. Максимальный полет в вертикальном направлении – 70 метров, в горизонтальном – 100 метров. Установка рассчитана на 20 стартов, до дозаправки. Максимальное время полета 10 минут со скоростью – 198фут/раунд – 33 клетки.

Медпак. Комплект медикаментов, используемый вне боя. Восстанавливает 10 хп.

Кислота (флакон). Флакончик кислоты, способной разъедать некоторые металлы и органику.

Датапад. Планшетный-компьютер – база данных. Большинство датападов не поддерживают выход в сеть, без дополнительного оборудования.

Доза бакты. Исключительное средство от ран, ожегов и прочего вида урона. Восстанавливает 40 хп, правда требует времени, порядка 1-2 часов.

Дистанционный автомат. Установка для легкого оружия, позволяющая вести огонь, управляя дистанционным пультом.

Органические жабры. Респираторный аппарат, позволяющий дышать под водой. К сожалению эффективен только на глубине не более 20 метров, ниже этой черты выходит из строя, не выдерживая давления.

Трос (50 фут). Прочный металлический трос.

Комплект для лазания. Набор приборов для лазания по скалистым породам и зданиям. В него входит кошка, перчатки с магнитными подушками, крючья, кольца, молоток.

Контейнер для вещей. Металло-пластиковый контейнер вместимостью 20 кубических футов/500 фунтов (250 килограмм).

Кошель. Кошель для наличности вместимостью 0,2 кубических фута/6 фунтов (3 килограмма).

Генератор поля невидимости. Пояс, генерирующий невидимое поле вокруг носителя. Очень дорогое, экспериментальное устройство, полностью скрывающее носителя. Не скрывает запахи и звуки.

Рюкзак. Металло-пластиковая сумка, носимая за спиной, вместимостью 1 кубический фут/30 фунтов (15 килограмм).

Компьютер. Переносное электронное устройство для работы с данными, файлами, программами, и т.д. Без подзарядки работает 6 часов.

Пустая стеклянная емкость (1 л). Стекло-пластиковая емкость для хранения жидкостей и сыпчатых веществ.

Визор-бинокль. Портативный предмет, одеваемый на глаза. имеет дальность обзора до 10 км четкого изображения, с возможностью сканирования видимых объектов.

Ограничитель. Прибор ограничивающий деятельность дроидов, в том числе ограничивающий их передвижение в пределах заданной области.

Скафандр. Скафандры бывают двух типов: для открытого космоса и для глубоководного исследования. Полностью герметичны и имеют запас кислорода на 30 минут.

Блок питания (оруж). Сменный блок питания для огнестрельного оружия.

Доп. обойма. Обойма с боеприпасами для огнестрельного оружия.

Ручной сканер. Портативный сканер, с дальностью сканирования 20 футов.

Сундук. Высокопрочный металлический контейнер, вместимостью 12 кубических футов/300 фунтов (150 килограмм).

Маскировочный плащ. Одевается вместо брони и дает +1 бонус к Скрытности.

Инструменты

Инструменты помогают делать что-то, что без них сделать нельзя, например, создавать или чинить вещи, подделывать документы и вскрывать замки. Ваши раса, класс, предыстории и черты могут давать владение некоторыми инструментами. Владение инструментом позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, сделанным при использовании этих инструментов.
Использование инструментов не привязано к какой-то одной характеристике, так как владение инструментом отражает широкие познания в его использовании.

Инструменты

Предмет	Стоимость	Вес
Воровские инструменты	75 кр	1 фнт.
Игровой набор		
Колода для Сабакка	5 кр	—
Колода для Пазаака	30 кр	—
Кости	1 кр	—
Стол для дежарик	100 кр	10 фнт.
Инструменты навигатора	125 кр	2 фнт.
Инструменты отравителя	200 кр	2 фнт.
Набор для грима	125 кр	3 фнт.
Набор для фальсификации	75 кр	5 фнт.
Набор травника	10 кр	3 фнт.
Ремонтный набор	25 кр	6 фнт.
Набор техника	55 кр	10 фнт.
Набор подрывника	80 кр	30 фнт.

Воровские инструменты. В этот набор инструментов входят небольшой резак, набор из 10 шипов и пара щипчиков. Владение этими инструментами позволяет добавлять бонус мастерства ко всем проверкам характеристик, сделанным для отключения ловушек и взлома замков.

Игровой набор. Игры могут состоять из разных предметов, включая кости и колоды карт. В таблице указаны примеры игр, но есть и другие наборы. Если вы владеете игровым набором, вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершаемым во время игры. Для каждой игры требуется отдельное владение.

Инструменты навигатора. Эти инструменты используются для навигации в космосе. Владение инструментами навигатора позволяет прокладывать курс корабля и пользоваться космическими картами. Кроме того, эти инструменты позволяют вам добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым, чтобы не потеряться в космосе.

Инструменты отравителя. В набор отравителя входят флаконы, химикаты и прочее снаряжение, необходимое для создания ядов. Владение этим набором позволяет вам добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым для создания и использования ядов.

Набор для грима. Этот набор косметики, красителей для волос и бутафории позволяет изменять ваш внешний облик. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым для визуальной маскировки.

Набор для фальсификации. В этой небольшой коробке лежат разные электронные данные и смарт-карточки, необходимые для создания убедительных подделок документов. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при создании поддельных документов.

Набор травника. В этот набор входят разнообразные инструменты, такие как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками при создании

снадобий и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и зелья лечения.

Ремонтный набор. В этот набор входит резак, отвертки и разводной ключ, так же несколько обжимов и прочие мелочи. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам Механики при ремонте.

Набор техника. В этот набор входят 20 идеальных частей, паяльный резак, тонкие отвертки, щипчики и прочие предметы. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам Взлома, а так же при создании и модифицировании оружия, доспехов и т.д.

Набор подрывника. Этот набор включает в себя 10 детонаторов, пульт управления детонаторами, а так же 10 липко-магнитов, чтобы крепить гранаты и бомбы к стенам.

НАЗЕМНЫЕ И ВОЗДУШНЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Вы можете передвигаться пешком по планетам или же каким-либо общественным транспортом. В космосе вы можете пользоваться транспортными кораблями. Но все эти транспортные средства перемещаются по заранее установленному маршруту и, как правило, не сходят с него. Искателю же приключений необходим собственный транспорт, особенно это касается космических кораблей.

Не отчаивайтесь если на первых уровнях вы не сумеете накопить даже на самый захудалый корабль, вам это представится на более старших уровнях, вот тогда и придет время покинуть планету и отправиться на поиски неизведанного.

Владение транспортным средством. Если вы владеете навыком пилотирования (наземным или космическим), вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам, совершённым для управления этим транспортом в трудных обстоятельствах.

Наземный транспорт

Транспорт	Стоимость	Скорость	Грузоподъёмность (вместимость)
Пустынный скиф	8000 кр	250 км. Выс. 50м	8 человек
Лендспидер X-34	2400 кр	250 км. Выс. 1м.	2 человека
Мотоспидер 74-Z	2000 кр	400км. Выс. 25м.	1-2 человека
Свуп	1900 кр	500км. Выс. 20м..	1 человек
С-Свуп	2600 кр	500км. Выс. 20м..	1 человек
Спортивный лендспидер XP-38	3500 кр	300 км. Выс. 1м.	2 человека
Транспортник	7900 кр	250 км. Выс. 100м.	6 человек

Космический транспорт, в отличие от наземного, позволяет совершать космические путешествия, но и стоит намного дороже чем наземный. Ниже приведен не полный список космического транспорта, расширенную версию списка смотрите в дополнении Звездолеты. Здесь так же не представлены одноместные звездолеты. В колонке скорость, скорость измеряется в клетках за раунд, для упрощения космических боев.

Космический транспорт

Транспорт	Стоимость	Скорость	Грузоподъёмность (вместимость)
YT-2400	300,000 кр	8 кл	12 человек
B-крылый/ E2	90,000 кр	6 кл	2 человека
YV-666	140,000 кр	6 кл	3-4 человека
Имперский десантный шаттл	1,550,000 кр	5 кл	5+54 человек
Шаттл класса «Лямбда»	950,000 кр	6 кл	4+20 человек
YT-1300	200,000 кр	7 кл	5-6 человек

ТОВАРЫ

Богатство исчисляется не только кредитами. Оно может измеряться домашним скотом, зерном, землями, правами на сбор налогов или правами добывать ресурсы (в шахте или лесу).

Гильдии, планеты, системы постоянно обмениваются товарами. Нанятым компаниям дают право торговать по определённым маршрутам, отправлять торговые корабли на разные планеты или покупать и продавать определённые товары. Гильдии и другие торговые организации устанавливают цены на контролируемые ими товары и услуги, а также определяют, кто может, а кто не может пользоваться их товарами и услугами. Торговцы обычно обмениваются между собой товарами, не используя кредиты. Приведённая таблица указывает стоимость самых распространённых товаров.

РАСХОДЫ

Когда искатели приключений и исследователи галактики не бороздят космос, не исследуют старый завод по переплавке дроидов и не отражают наступление космического флота, они сталкиваются с обычной жизнью. Даже в фантастическом мире у существ есть основные нужды, такие как потребность в крыше над головой, пропитании и одежде. Всё это стоит денег, хотя можно жить впроголодь, а можно и шикуя.

ЗАТРАТЫ НА СУЩЕСТВОВАНИЕ

Затраты на существование предоставляют простой способ учитывать расходы на проживание в фэнтезийном мире. Они покрывают стоимость ночлега, еды и питья, а также все остальные нужды. Кроме того, эти затраты позволяют поддерживать ваше снаряжение в состоянии, готовом к новым приключениям.

В начале каждой недели или месяца (на ваш выбор) выберите стиль жизни из приведённой ниже таблицы и заплатите его стоимость. Цены указаны за день, так что при оплате за месяц умножьте указанную стоимость на 30. Существование может быть разным, в зависимости от текущих финансов, но вы можете поддерживать один и тот же стиль в течение всей карьеры своего персонажа.

У выбранного существования могут быть последствия. Живя на широкую ногу, вы сможете заключить контракты с богатыми и влиятельными личностями, но вы рискуете привлечь внимание воров и охотников за головами. И наоборот, экономная жизнь позволит избежать внимания преступников, но вы вряд ли получите крупные связи.

Затраты на существование

Существование	Стоимость/день
Никудышное	—
Нищенское	1 кр
Бедное	5 кр
Скромное	10 кр
Комфортное	50 кр
Богатое	100 кр
Аристократическое	1000 кр минимум

Никудышное. Вы живёте в нечеловеческих условиях. У вас нет дома, вы спите где придётся, шныряя по подвалам, прячась под ящиками и надеясь на подачки от тех, у кого дела обстоят лучше вашего. Никудышный стиль жизни опасен. Вас всегда преследуют насилие, болезни и голод. Те, кто вместе с вами ведёт никудышное существование, хотят заполучить ваши доспехи, оружие и снаряжение, так как для них это целое состояние. За вами все пристально следят.

Нищенское. Вы живёте в никудышных апартаментах, без отопления и электричества. Вы укрыты от стихий, но окружение всё равно опасно, так как грозит болезнями, голодом и неудачами. Многие за вами следят, и закон вас почти не защищает. Многие из тех, что ведут такое существование, испытывают трудности. Им не дают покоя, их клеймят изгоями и они страдают от болезней.

Бедное. Бедное существование означает отсутствие благ, доступных в стабильном обществе. Однообразная пища и плохой ночлег, рваная одежда и непредсказуемое будущее приводят к неприятным последствиям. Вы можете жить в комнате в ночлежке или в общем зале над кантиной. Закон вас частично защищает, но вам всё равно придётся бороться с насилием, преступлениями и болезнями. Те, кто ведут такое существование, обычно трудятся чернорабочими, низкооплачиваемыми механиками, ворами и занимают другие не престижные должности.

Скромное. Скромное существование выводит вас из трущоб и означает, что вы можете поддерживать своё снаряжение. Вы живёте в старой части города, снимая комнату в пристойном отеле, но делите квартиру с несколькими другими семьями. Вас не мучают голод и жажда, и вы живёте в чистоте, хотя и по-простецки. Скромное существование ведут солдаты и их семьи, разнорабочие, студенты, и другие.

Комфортное. Комфортное существование означает, что вы можете позволить себе хорошую одежду и поддерживаете своё снаряжение в хорошем состоянии. Вы живёте в отдельной

квартире с соседями среднего класса или в личной комнате в хорошем отеле. Вы ведёте дела с купцами, опытными торговцами и военными офицерами.

Богатое. Богатое существование означает жизнь в роскоши, хотя у вас может и не быть унаследованных состояний как у дворян или семей дипломатов. Такую же, как вы жизнь ведут успешные торговцы, любимые слуги при дворе (при монархическом правлении), или владельцы нескольких успешных предприятий. У вас комфортное жилище, обычно это просторный дом в хорошем районе города или комфортный номер в отличной гостинице. Возможно, у вас есть несколько слуг.

Аристократическое. Вы живёте в достатке и комфорте. Вы вращаетесь среди самых влиятельных членов общества. У вас превосходное жилище, возможно, особняк в лучшей части города или несколько этажей в отличной гостинице. Вы трапезничаете в лучших ресторанах, одеваетесь у модных портных, и у вас есть слуги на все случаи жизни. Вы получаете приглашения на сборы богатых и влиятельных, и вечерами собираетесь в компании политиков, глав гильдий, старших офицеров и дворян. Вам угрожает ложь и предательство. Чем вы богаче, тем больше шанс, что вас затянут в политические интриги.

ЕДА, НАПИТКИ И ПОСТОЙ

В приведённой таблице указаны цены за готовую еду и одну ночь постоя. Эти цены уже включены в затраты на существование.

ЕДА, НАПИТКИ И ПОСТОЙ

Пункт	Стоимость
Вино	
Обычное (кружка)	5 кр
Отличное (бутылка)	70 кр
Мясо, кусок	25 кр
Коктейль	
Галлон (4 литра)	4 кр
Стакан	1 кр
Отель (за день)	
Нищенское	1/2 кр
Бедное	2 кр
Скромное	5 кр
Комфортное	15 кр
Богатое	25 кр
Аристократическое	600 кр/комната
Пропитание (за день)	
Нищенское	1/2 кр
Бедное	2 кр
Скромное	4 кр
Комфортное	20 кр
Богатое	40 кр
Аристократическое	100 кр
Сыр, кусок	1 кр
Торжественный обед (на 1 едока)	500 кр
Хлеб, ломоть	1/2 кр

САМОДОСТАТОЧНОСТЬ

Затраты на существование, описанные в этой главе, подразумевают, что вы проводите время между приключениями в городе, и пользуетесь услугами, которые можете себе позволить — платите за еду и ночлег, а также платите горожанам, чтобы они затачивали ваше оружие и чинили доспех. Однако некоторые персонажи предпочитают проводить время вдали от цивилизации, и живут в глухой местности за счёт охоты и сбора еды, и своё снаряжение они чинят сами.

Такое существование не требует тратить деньги, но оно занимает почти всё свободное время. Если вы между приключениями тратите время на работу по профессии, как описано в главе 8, вы можете вести аналог бедного существования. Владение навыком Выживание позволяет вести комфортное существование.

УСЛУГИ

Искатели приключений могут платить неигровым персонажам, чтобы те им помогали или что-то для них делали. У большинства таких наёмников весьма посредственные навыки, но есть мастера своего дела, и даже настоящие эксперты.

Основные виды наёмных рабочих перечислены в таблице. Нанять можно любого работника, имеющегося в городе. Например, солдат может заплатить технику, чтобы тот создал контейнер для оружия со сложным замком. Охотник за головами может заказать у инжннера модифицировать его винтовку. Шпион может заказать у портного особый наряд для, того чтобы выдать себя за другого.

Другие наёмники предоставляют высокопрофессиональные услуги, или услуги, сопряжённые с риском для жизни. Наёмные солдаты помогут искателям приключений уничтожить племя тускенов, а инженеров можно нанять для ремонта завода, находящегося в аварийном состоянии. Если высокоуровневый искатель приключений основывает космическую

станцию, он может нанять целый штат слуг, наводящих повсюду порядок, от управляющего и обслуги ангара до простых дроидов-поваров. С такими наёмниками обычно заключают долгосрочные контракты и живут они прямо на станции.

Услуги

Услуга	Стоимость
Наёмник	
Неопытный	5 кр/день
Опытный	50 кр/день
Перевозка в спидере	
В пределах города	4 кр
Между городами	10 кр/миля
Посыльный (наземный)	15 кр/миля
Пошлина за дорогу или посадку в космопорту	10 кр
Полет на корабле	30 кр/парсек

Опытных наёмников берут для выполнения услуг, требующих мастерства (в навыке или обращения с оружием или инструментом): наёмный воитель, техник, компьютерщик, и так далее. Указанная плата — минимум; некоторые экспертные наёмники просят гораздо больше. Неопытных наёмников берут для выполнения работы, не требующей навыков — на должности чернорабочих, грузчиков, горничных и так далее.

Глава 6: Опции

Комбинация характеристик, расы, класса и предыстории определяет способности вашего персонажа в игре, а придуманная вами личность отличает вашего персонажа от остальных. Даже в пределах расы и класса есть варианты, из которых можно сделать выбор. Эта глава для тех игроков, которые (с разрешения Мастера) хотят ещё сильнее подстроить персонажа под себя.

В этой главе представлены два опциональных набора правил по индивидуальной настройке персонажей: мультиклассирование и черты. Мультиклассирование позволяет комбинировать классы, а черты можно брать вместо увеличения характеристик при получении новых уровней. Будут ли доступны эти опции в вашей кампании, решает Мастер.

Мультиклассирование

Мультиклассирование позволяет получать уровни в разных классах. Это позволяет смешивать умения этих классов, создавая концепцию персонажа, которую не создать ни одним из стандартных классов.

Это правило позволяет при получении уровня увеличивать уровень не текущего класса, а другого. Сумма уровней всех ваших классов определяет уровень персонажа. Например, если вы саботажник третьего уровня и шпион второго уровня, то вы персонаж 5 уровня.

Вы получаете стартовое снаряжение только первого класса.

Можно вкладывать почти все уровни в основной класс, а в других лишь отметиться, а можно полностью пересмотреть карьеру и уже не вкладываться в первый класс. Можно даже взять третий и четвёртый классы. В сравнении с персонажем одного класса вы не так сфокусированы, но зато обладаете широким спектром возможностей.

Пример мультиклассирования

Гарри играет солдатом 4 уровня. Когда его персонаж зарабатывает достаточно опыта для перехода на 5 уровень, Гарри решает мультиклассироваться. Солдат Гарри проводит много времени с инженером Дэйва, и к тому же иногда сотрудничает с местным заводом по ремонту кораблей в качестве охраны. Гарри решает, что его персонаж мультиклассируется в инженера, и потому его персонаж становится солдатом 4 уровня и инженером 1 уровня (записывается в виде солдат 4/инженер 1).

Когда персонаж Гарри получает опыт, необходимый для перехода на 6 уровень, он может получить уровень солдата (став солдатом 5/инженером 1), уровень инженера (став солдатом 4/инженером 2), или уровень третьего класса, возможно, шпионом, так как он как раз его наняли для выяснения хода работ на заводе-конкуренте (став солдатом 4/инженером 1/шпионом 1).

Требования

Для того чтобы получить новый класс, нужно удовлетворять требованиям к характеристикам и для текущего и для нового класса, показанным в приведённой таблице. Например, у инженера, решившего мультиклассироваться в контрабондиста, Ловкость должна быть не меньше 13. Обучение происходит не плавно как обычно, а ускоренно, поэтому значения характеристик должны быть выше среднего.

Требования к мультиклассированию

Класс	Минимальные значения характеристик
Инженер	Интеллект 13
Контрабандист	Ловкость 13
Охотник за головами	Сила 13 и Ловкость 13
Саботажник	Интеллект 13
Солдат	Сила 13 и Телосложение 13
Чувствительный к Силе	Мудрость 15
Шпион	Ловкость 13 и Харизма 13

Опыт

Количество опыта, необходимого для получения нового уровня, зависит от уровня персонажа, а не от уровня в каком-то одном классе. Таким образом, если вы охотки за головами 6/Шпион 1, вам нужно набрать опыта, необходимого для получения 8 уровня, прежде чем сможете получить 2 уровень шпиона или 7 уровень охотника за головами.

Хиты и кости хитов

Вы получаете хиты от нового класса как для любого уровня после первого. Хиты класса 1 уровня получают только когда уровень персонажа тоже первый.

Вы складываете Кости Хитов, полученные от всех классов, формируя общий фонд Костей Хитов. Если все Кости Хитов одного вида, вы можете их просто просуммировать. Например, и у контрабандиста и у саботажника Кости Хитов к8, поэтому если вы саботажник 5/контрабандист 5, у вас десять Костей Хитов к8. Если классы дают разные Кости Хитов, отслеживайте их отдельно.

Например, если вы контрабандист 5/охотник за головами 5, у вас будет пять Костей Хитов к8 и пять Костей Хитов к10.

БОНУС МАСТЕРСТВА

Бонус мастерства всегда зависит от уровня персонажа, и вычисляется по таблице «Развитие персонажа» из главы 1.

Например, если вы саботажник 3/шпион 2, то ваш бонус мастерства будет как у персонажа 5 уровня, то есть +3.

ВЛАДЕНИЕ

Когда вы получаете первый уровень нового класса, вы получаете не все его владения, а только часть, как показано в приведённой таблице:

Мультиклассовые владения

Класс	Получаемые владения
Инженер	Лёгкие доспехи, энергетические щиты
Контрабандист	Энергетические щиты, простое огнестрельное оружие
Охотник за головами	Энергетические щиты, простое и экзотическое легкое огнестрельное оружие
Саботажник	Набор подрывника
Солдат	Лёгкие и средние доспехи , легкое и тяжелое огнестрельное оружие
Чувствительный к Силе	Рукопашное оружие, владение Силой
Шпион	Легкое огнестрельное оружие

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

Когда вы получаете новый уровень одного из классов, вы получаете соответствующие этому уровню умения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Если вы получаете классовое умение Дополнительная атака из нескольких классов, то они не складываются между собой. Вы не можете совершать с помощью этого умения более двух атак, если только оно не позволяет прямо это делать (как в случае с Выстрелом в слепую у солдата).

ЧЕРТЫ

Черты отражают дарование или обучение, дающее персонажу особые знания. Они воплощают тренировки, опыт и способности, превышающие те, что даёт класс.

На некоторых уровнях класс даёт вам умение Улучшение характеристик. При помощи этого опционального правила вы можете отказаться от этого умения и взять вместо него черту. Каждую черту можно брать только один раз, если в её описании не сказано обратное.

Для получения черты вы должны выполнять её требования. Если вы перестали выполнять требования черты, вы не можете её использовать, пока снова не начнёте выполнять требования.

АРТИСТИЧНЫЙ

Научившись театральному искусству и подражанию, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Выступление) и Харизма (Обман), когда пытаетесь выдать себя за кого-то другого.
- Вы можете подражать речи кого-то другого, а также звукам, издаваемым другими существами. Перед этим вы должны как минимум в течение 1 минуты слышать чужую речь или звуки существа. Успешная проверка Мудрости (Проницательность), противопоставленная вашей проверке Харизмы (Обман), позволяет слушающему понять, что источник звука не настоящий.

АТЛЕТИЧНЫЙ

Вы прошли интенсивную физическую подготовку и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Если вы лежите ничком, вставание использует только 5 футов перемещения.
- Лазание не заставляет вас тратить дополнительное перемещение.
- Вы можете совершать прыжок в длину или высоту с разбега, переместившись только на 5 футов, а не на 10.

БДИТЕЛЬНЫЙ

Вы всегда готовы к опасностям и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +5 к проверкам инициативы.
- Вас не могут застать врасплох, пока вы в сознании.

- Другие существа не получают преимущество для бросков атаки по вам за то, что они скрыты от вас.

БОРЕЦ

Требование: Сила 13 или выше

Вы развили навыки, нужные для тесного захвата противников. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом броски атаки по существу, которое держите в захвате.
- Вы можете действием попытаться скрутить захваченное вами существо. Для этого совершите ещё одну проверку захвата. В случае успеха и вы и это существо становитесь опутанными до окончания захвата.

ВЕЗУНЧИК

Вам непонятным образом везёт как раз тогда, когда это нужно.

У вас есть 3 единицы удачи. Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить одну единицу удачи, чтобы бросить дополнительный к20. Вы можете решить потратить единицу удачи после обычного броска кости, но до определения последствий. После этого вы сами выбираете, какую к20 использовать для броска атаки, проверки характеристики или спасброска.

Вы также можете потратить одну единицу удачи, когда по вам совершается бросок атаки. Бросьте к20, а потом решите, какую из костей будет использовать атакующий, вашу или свою.

Если сразу несколько существ тратят единицы удачи для оказания влияния на один бросок, единицы отменяют друг друга и дополнительные кости никто не кидает.

Вы восстанавливаете потраченные единицы удачи в конце продолжительного отдыха.

ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.
- Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность) и пассивной проверке Интеллекта (Анализ).

ВООДУШЕВЛЯЮЩИЙ ЛИДЕР

Требование: Харизма 13 или выше

Вы можете потратить 10 минут на воодушевление спутников, укрепляя их решимость. Если вы делаете это, выберите до шести дружественных существ (можете включить себя) в пределах 30 футов от себя, которые могут видеть или слышать вас, и которые могут вас понять. Все эти существа получают временные хиты в количестве, равном вашему уровню + ваш модификатор Харизмы. Существа больше не могут получать временные хиты от этой черты, пока не окончат короткий или продолжительный отдых.

ДИКИЙ АТАКУЮЩИЙ

Один раз в ход, когда вы совершаете бросок урона для атаки рукопашным оружием, вы можете перебросить все кости урона оружия и использовать любой из вариантов.

ДРАЧУН

Привыкнув к мордобою с использованием подручных предметов, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение импровизированным оружием.
- Ваш безоружный удар использует для урона к4.
- Если вы в свой ход попадаете по существу безоружным ударом или импровизированным оружием, вы можете бонусным действием попытаться захватить цель.
-

ЗНАТОК ЛЕГКИХ ДОСПЕХОВ

Вы обучились ношению лёгких доспехов и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение лёгкими доспехами.

ЗНАТОК СРЕДНИХ ДОСПЕХОВ

Требование: Владение лёгкими доспехами

Вы обучились ношению средних доспехов и щитов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение средними доспехами и щитами.

ЗНАТОК ТЯЖЕЛЫХ ДОСПЕХОВ

Требование: Владение средними доспехами

Вы обучились ношению тяжёлых доспехов и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДВУХ ОРУЖИЙ

Вы знаете как использовать сразу два оружия, и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +1 к КД, когда держите в каждой руке по рукопашному оружию.
- Вы можете использовать сражение с двумя оружиями даже если ни у одного из ваших одноручных оружий нет свойства «лёгкое».
- Вы можете вынимать и убирать два одноручных оружия когда обычно позволяется вынуть или убрать только одно.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ КОСМОСА

Научившись искать наикратчайшее пути в гиперпространстве, а так же пути сковзь астероидные поля, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Астрогации) и Интеллекта (Анализ), совершённые для обнаружения маршрута через гиперпространство.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски для избегания кораблем предметов в космосе.

КРЕПКИЙ

Максимум ваших хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню, на котором берётся эта черта. Каждый раз, когда вы впоследствии будете получать уровень, максимум ваших хитов будет дополнительно увеличиваться на 2.

МЕДИК

Вы способный медик, что позволяет быстро залечивать раны и возвращать союзников в строй. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете медпак для стабилизации умирающего существа, это существо также восстанавливает 1 хит.
- Вы можете действием потратить одно использование медпака, чтобы позаботиться о существе и восстановить ему 1к6 + 4 хита, плюс дополнительные хиты, равные максимальному значению его Кости Хитов. Это существо не сможет повторно восстанавливать хиты от этой черты, пока не закончит короткий или продолжительный отдых.

МАСТЕР БОЛЬШОГО ОРУЖИЯ

Вы научились использовать вес своего оружия, позволяя инерции усиливать ваши атаки. Вы получаете следующие преимущества:

- В свой ход, когда вы совершаете критическое попадание рукопашным оружием или опускаете им хиты существа до 0, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием.
- Перед совершением атаки рукопашным или огнестрельным оружием со свойством «тяжёлое», которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

МАСТЕР ОРУЖИЯ

Вы знаете, как пользоваться множеством видов оружия и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение четырьмя выбранными видами оружия. Выбранное оружие должно быть или простым или экзотическим.

МАСТЕР СРЕДНИХ ДОСПЕХОВ

Требование: Владение средними доспехами

Вы привыкли к перемещению в средних доспехах и получаете следующие преимущества:

- Ношение среднего доспеха не накладывает помеху к проверкам Ловкости (Скрытность).
- Когда вы носите средний доспех, вы можете добавлять к КД 3, а 2, если ваша Ловкость 16 или выше.

МАСТЕР ТЯЖЕЛЫХ ДОСПЕХОВ

Требование: Владение тяжёлыми доспехами

Вы можете своим доспехом отклонять удары, которые других убили бы. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Если вы носите тяжёлый доспех, дробящий, лазерный, осколочный и рубящий урон, получаемый вами от оружия, уменьшается на 3.

МЕТКИЙ СТРЕЛОК

Вы овладели огнестрельным оружием и можете совершать выстрелы, которые другие считали невозможными. Вы получаете следующие преимущества:

- Совершение атаки в пределах максимальной дистанции не вызывает помеху к броску атаки дальнобойным оружием.
- Ваши атаки дальнобойным оружием игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.
- Перед совершением атаки дальнобойным оружием, которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ДУЭЛЯНТ

Требование: Ловкость 13 или выше

Если вы используете оружие со свойством «фехтовальное», которым владеете, и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете для этой атаки реакцией добавить бонус мастерства к КД, что потенциально может привести к промаху атаки.

ОДАРЕННЫЙ

Вы получаете владение любой комбинацией из трёх навыков и инструментов на ваш выбор.

ОТЛИЧНАЯ ПАМЯТЬ

Вы с невероятной точностью можете отслеживать время, направление и подробности. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы всегда знаете, в какой стороне находится север.
- Вы всегда знаете, через сколько часов наступит следующий закат или восход.
- Вы можете с точностью вспомнить всё, что видели или слышали за последний месяц.

ПОДВИЖНЫЙ

Вы невероятно быстры и ловки. Вы получаете следующее преимущество:

- Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
- Если вы совершаете рукопашную атак по существу, вы до конца этого хода не провоцируете от него атаки, вне зависимости от того, попадёте или нет.

ПРОНЫРА

Требование: Ловкость 13 или выше

Вы знаете, как сливаться с тенями. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете попытаться спрятаться даже если слабо заслонены от существа, от которого прячетесь.
- Если вы прячетесь от существа и промахиваетесь по нему атакой дальнобойным оружием, эта атака не выдаёт вашу позицию.
- Тусклый свет не причиняет помеху вашим проверкам Мудрости (Внимательность), полагающимся на зрение.

СТОЙКИЙ

Вы стойкий и живучий, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Когда вы бросаете Кость Хитов для восстановления хитов, минимум равен удвоенному модификатору Телосложения (минимум 2).

СТРАЖ

Вы овладели техникой, позволяющей пользоваться всеми брешами в обороне противника, и получаете следующие преимущества:

- Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, скорость этого существа падает до 0 до конца текущего хода.
- Существа перед выходом из вашей досягаемости провоцируют от вас атаки, даже если совершают действие Отход.
- Если существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, совершает атаку не по вам (и у цели нет этой черты), вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по атакующему.

УСТОЙЧИВЫЙ

Выберите одну характеристику. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение выбранной характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение спасбросками этой характеристики.

.

ЯЗЫКОВЕД

Вы изучали языки и способы кодирования текстов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаёте три языка на свой выбор.
- Вы можете писать шифрованные письма. Другие не могут расшифровать код, пока либо вы не научите их, либо они не преуспеют в проверке Интеллекта (Сл равна вашему значению Интеллекта + ваш бонус Мастерства).

ГЛАВА 7: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Физические и умственные способности любого существа можно описать с помощью шести характеристик:

- **Сила**, измеряющая физическую мощь
- **Ловкость**, измеряющая проворство
- **Телосложение**, измеряющая выносливость
- **Интеллект**, измеряющий рассудительность и память
- **Мудрость**, измеряющая внимательность и проницательность
- **Харизма**, измеряющая силу характера

Какой ваш персонаж, мускулистый и проницательный? Умный и очаровательный? Ловкий и стойкий? Значения характеристик помогают оценить эти качества — сильные стороны и недостатки существ.

Три основных броска игры — проверки характеристик, спасброски и броски атак — зависят от значений шести характеристик. Введение описывает основное правило совершения этих бросков: бросьте к20, добавьте модификатор, вычисленный с помощью одной из шести характеристик, и сравните сумму с целевым числом.

Эта глава описывает, как использовать проверки характеристик и спасброски, составляющие основную деятельность существ в игре. Правила по броскам атак описаны в главе 9.

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК И МОДИФИКАТОРЫ

У каждой из характеристик существа есть значение — число, означающее степень её развитости. Значение характеристики отражает не только врождённые способности, но также пройдённую тренировку и знание деятельности, связанной с этой характеристикой.

Значение 10 или 11 — среднестатистический средний уровень, но искатели приключений и многие чудовища намного превосходят эти числа. Обычно максимум, чего достигают обычные жители, это значение 18. Искатели приключений не могут поднять значения характеристик выше 20, но у чудовищ и некоторых противников встречаются значения под 30.

У каждой характеристики есть также модификатор, зависящий от значения, и попадающий в диапазон от −5 (для значения «1») до +10 (для значения «30»). В приведённой таблице указаны модификаторы характеристик для всех возможных значений характеристик, от 1 до 30.

Значения и модификаторы характеристик

Значение	Модификатор	Значение	Модификатор
1	−5	16–17	+3
2–3	−4	18–19	+4
4–5	−3	20–21	+5
6–7	−2	22–23	+6
8–9	−1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики, а разницу разделите на 2 (округляя в меньшую сторону).

Из-за того, что модификаторы характеристик влияют практически на все броски атаки, проверки характеристик и спасброски, они используются в игре гораздо чаще, чем значения.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПОМЕХА

Иногда особое умение или прием Силы гласит, что вы совершаете проверку характеристики, спасбросок или бросок атаки с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете второй к20. Используйте наибольший результат, если у вас есть преимущество, и наименьший, если есть помеха. Например, если у вас есть помеха, и выпало «17» и «5», вы используете «5». Если бы у вас было преимущество, вы бы использовали «17».

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и все дают преимущество или помеху, бросается всё равно только один дополнительный к20. Например, если сразу несколько благоприятных обстоятельств предоставляют преимущество, вы всё равно кидаете только один дополнительный к20.

Если обстоятельства создают одновременно и преимущество и помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже для обстоятельств, когда негативных факторов много, а положительный только один, и наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Если у вас есть преимущество или помеха, и некое особое правило, такое как особенность черта Везучнчик, позволяет перебросить к20, вы можете перебросить только одну кость. Вы сами выбираете, какую. Например, если родианец совершает с преимуществом проверку характеристики и выпадает «1» и «13», родианец может использовать единицу удачи, которую предоставляет черта Везунчик и перебросить «1».

Обычно преимущества и помехи вызваны особыми умениями, действиями или

способностями. Вдохновение (смотрите главу 4) тоже может дать персонажу преимущество в проверке, связанной с его личностью, идеалами или привязанностями. Мастер тоже может решить, что обстоятельства положительно или негативно влияют на проверки и дать преимущество или помеху соответственно.

БОНУС МАСТЕРСТВА

У персонажей есть бонус мастерства, зависящий от уровня, как описано в главе 1. У чудовищ тоже есть этот бонус, он уже включён в их блоки статистики. Этот бонус тоже используется в проверках характеристик, спасбросках и бросках атаки.

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к броску кости или другому числу более одного раза. Например, если два разных правила гласят, что вы можете добавлять бонус мастерства к спасброскам Мудрости, вы, тем не менее, добавляете этот бонус только один раз.

Иногда бонус мастерства может быть умножен или разделён (например, удвоен или разделён пополам) перед применением. Если обстоятельства сложились так, что бонус мастерства к одному и тому же броску может быть применён несколько раз, вы всё равно добавляете его лишь один раз, и умножаете или делите только один раз.

Если умение или эффект позволяют умножить бонус мастерства при совершении проверки характеристики, не позволяющей добавлять бонус мастерства, то бонус к проверке не добавляется. Для такой проверки бонус мастерства равен 0, а произведение 0 и любого числа всё равно даёт 0. Например, если у вас нет владения навыком История, вы не получаете преимущество от умения, позволяющего удваивать бонус мастерства при совершении проверок Интеллекта (История).

Обычно бонус мастерства для бросков атаки и спасбросков не умножается. Если какое-то умение или эффект позволяют это сделать, применяются те же самые правила.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Проверка характеристики испытывает врождённые таланты и обучение персонажа или чудовища, пытающегося преодолеть какое-то препятствие. Мастер призывает совершить проверку характеристики когда персонаж или чудовище пытается совершить действие (но не атаку), которое может не получиться. Если исход действия неясен, его помогает определить бросок кости.

Вначале Мастер определяет, какая из шести характеристик связана с выполняемой задачей, и определяет трудность этой задачи, отражаемую Сложностью. Чем труднее задача, тем выше Сл. Приведённая таблица показывает примерную Сл задач.

Типичная Сложность

Трудность задачи	Сл
Очень лёгкая	5
Лёгкая	10
Средняя	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Практически невозможная	30

Для совершения проверки характеристики бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Как и при других бросках к20 добавьте бонусы и штрафы, и сравните сумму со Сл. Если сумма равна Сл или превышает её, проверка успешна — существо выполняет поставленную задачу. В случае провала персонаж или чудовище не достигает успеха и сталкивается с последствиями, определяемыми Мастером.

СОСТЯЗАНИЕ

Иногда усилия одного персонажа или чудовища противостоят усилиям другого. Это может произойти если они пытаются сделать одно и то же, и преуспеть может только один, например, они пытаются схватить бластер, упавший на пол. Такая же ситуация возникает, когда один пытается предотвратить действия другого — например, если чудовище пытается открыть дверь, которую удерживает персонаж. В таких ситуациях исход определяется особой проверкой характеристики, называемой состязанием.

Оба участника состязания совершают проверки характеристик, связанные с их попытками. Они применяют все уместные бонусы и штрафы, но суммы сравнивают не со Сл, а с результатами друг друга. Участник с наибольшим результатом выигрывает состязание. Этот персонаж или чудовище либо добивается успеха, либо не даёт преуспеть другому.

Если состязание оканчивается ничьёй, ситуация остаётся такой же, как до состязания. Таким образом, один из участников может оказаться в более выгодном положении. Если двое пытались схватить кольцо, никто его не получает.

НАВЫКИ

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми персонаж или чудовище может владеть. Навык отражает некий аспект характеристики, а владение навыком демонстрирует сосредоточенность на этом аспекте (владения

навыками персонажа определяются при его создании, а владения навыками чудовища написаны в блоке его статистики).

Например, Ловкость может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, стащить предмет, или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть пять конкретных навыка: Акробатика, Пилотирование (космическое), Пилотирование (наземное), Артиллерия и Скрытность, соответственно. Таким образом, персонаж, владеющий навыком Скрытность, особенно хорошо совершает проверки Ловкости, связанные с попытками вести себя тихо и оставаться незамеченным.

Навыки, связанные с характеристиками, показаны в приведённой таблице (с Телосложением не связан ни один навык). Смотрите в описании характеристик в последующих разделах примеры того, как использовать эти навыки.

Сила	**Мудрость**
Атлетика	Внимательность
Тяжелое рукопашное оружие	Первая помощь
Ловкость	Выживание
Акробатика	**Харизма**
Пилотирование (космическое)	Убеждение
Пилотирование (наземное)	Запугивание
Легкое рукопашное оружие	Обман
Легкое огнестрельное оружие	
Тяжелое огнестрельное оружие	
Скрытность	
Интеллект	
Работа с компьютерами	
Работа с взрывчаткой	
Механика	
Взлом	
Анализ	
История	
Астрогация	

Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики, используя определённый навык — например, «соверши проверку Мудрости (Внимательность)». Игрок может спросить Мастера, влияет ли владение неким навыком на результат проверки. В любом случае, владение навыком означает, что существо может добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, касающихся этого навыка. Без владения навыком существо совершает обычные проверки характеристики.

Например, если персонаж пытается забраться на крутой утёс, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет Атлетикой, его бонус мастерства добавляется к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, он совершает обычную проверку Силы.

ВАРИАНТ: НАВЫКИ С ДРУГИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ

Обычно владение навыком применяется к проверкам только одной конкретной характеристики. Владение Атлетикой, например, обычно применяется к проверкам Силы. Однако в некоторых ситуациях ваше владение может применяться к другой проверке. В таких ситуациях Мастер может попросить совершить проверку, используя необычную комбинацию характеристики и навыка, или же вы можете попросить у Мастера разрешение применить бонус мастерства к другой проверке. Например, если вам надо переплыть с острова на континент, Мастер может попросить совершить проверку Телосложения, чтобы увидеть, хватит ли у вас выносливости для такого длительного заплыва. В этом случае Мастер может разрешить вам применить бонус от Атлетики, то есть попросит совершить проверку Телосложения (Атлетика). Таким образом, если вы владеете Атлетикой, вы применяете бонус мастерства к проверке Телосложения, как если бы совершали проверку Силы (Атлетика). Точно так же, если солдат вуки демонстрирует грубую силу, чтобы запугать врага, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Запугивание), несмотря на то, что Запугивание связано с Харизмой.

ПАССИВНЫЕ ПРОВЕРКИ

Пассивная проверка это особая проверка характеристики, в которой кости не кидаются. Такая проверка может отражать средний результат для задачи, выполняющейся с регулярной периодичностью, например, поиски потайных дверей. Мастер может использовать её для тайного определения без бросков костей того, преуспеют ли персонажи в чём-либо, например, заметят ли персонажи скрывшееся чудовище.

Результат пассивной проверки персонажа определяется так:

10 + все модификаторы, обычно применимые к проверке

Если персонаж совершает проверку с преимуществом, добавьте 5. В случае помехи

вычтите 5. Результат пассивной проверки в игре называется значением.

Например, если у персонажа 1 уровня Мудрость 15, и он владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 14.

Пассивные проверки используются в правилах по скрытности в разделе «Ловкость», а также в правилах исследования в главе 8.

СОВМЕСТНЫЕ ПОПЫТКИ

Иногда два или несколько персонажей пытаются совместно выполнить некую задачу. В этом случае персонаж, возглавляющий усилия (или тот, у кого наибольший модификатор характеристики) может совершить проверку характеристики с преимуществом, которое и отражает помощь других персонажей. В бою для этого требуется совершить действие Помощь (смотрите в главе 9).

Персонаж может пытаться помочь, если он сам в одиночку мог бы попробовать выполнить эту задачу. Например, вскрытие замка требует владения воровскими инструментами, поэтому персонаж, не владеющий ими, не может помогать выполнять эту задачу. Более того, персонаж может помогать, только если усилия другого персонажа действительно могут помочь. Некоторые задачи, такие как вдевание нитки, в иголку, от чужой помощи легче не станут.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки характеристики все в группе совершают проверку характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

Групповые проверки совершаются не очень часто, и они совершаются тогда, когда преуспеть нужно сразу всем персонажам. Например, если искатели приключений идут по болоту, Мастер может призвать совершить групповую проверку Мудрости (Выживание), чтобы увидеть, смогут ли персонажи обойти топи, трясины и прочие естественные опасности. Если преуспеет как минимум половина группы, успешные персонажи помогают тем, кто не обошёл опасные места. В противном случае вся группа попадает в одну из опасностей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Все задачи, которые персонаж или чудовище могут предпринять, охватываются одной из шести характеристик. В этом разделе приведены подробные описания характеристик и способы их использования в игре.

СИЛА

Сила означает физическую силу и атлетические тренировки.

ПРОВЕРКИ СИЛЫ

Проверки Силы могут моделировать попытки поднять, толкнуть, подтянуть или сломать что-то, попытки втиснуть своё тело в некое пространство или другие попытки применения грубой силы. Навык Атлетика отражает особую склонность к некоторым проверкам Силы.

Атлетика. Проверки Силы (Атлетика) покрывают разнообразные ситуации, в которых вы лазаете, прыгаете или плаваете. Примеры включают следующие действия:

- Вы пытаетесь взобраться на крутой утёс, избегая при этом опасностей, или попытки удержаться за что-то, когда вас пытаются стряхнуть.
- Вы пытаетесь прыгнуть на большое расстояние или совершить трюк в середине прыжка.
- Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву в бурных водах, во время шторма или среди зарослей водорослей. Другое существо может попытаться толкнуть или затянуть вас под воду, или как-то иным способом помешать вашему плаванию.

Прочие проверки Силы. Мастер может призвать к проверке Силы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Попытка открыть застрявшую, запертую дверь
- Попытка вырваться из оков
- Попытка протиснуться по узкому туннелю
- Попытка удержаться за спидер, не отцепившись от него во время движения
- Опрокидывание статуи
- Попытка удержать валун от падения

БРОСКИ АТАКИ И УРОНА

Вы добавляете модификатор Силы к броскам атаки и урона при совершении атак рукопашным оружием, таким как вибро-нож, вибро-секира или силовая пика. Рукопашным оружием совершаются рукопашные атаки, а некоторые его виды можно метать, совершая, таким образом, дальнобойные атаки.

ПОДЪЁМ И ПЕРЕНОС

Значение Силы определяет вес, который вы можете переносить. При этом используются следующие термины:

Грузоподъёмность. Ваша грузоподъёмность это ваше значение Силы, умноженное на 15. Такой вес (в фунтах) вы можете носить, и это достаточно много, так что большинству персонажей не нужно об этом заботиться.

Толкание, волочение и подъём. Вы можете толкать, тянуть и отрывать от земли вес в фунтах, вдвое превышающий вашу грузоподъёмность (или значение Силы, умноженное на 30). Если вы толкаете или тянете вес, превышающий грузоподъёмность, ваша скорость падает до 5 футов.

Размер и Сила. Существа большого размера могут тащить больше, а Крохотные существа — меньше. За каждую категорию размера выше Средней удвойте его грузоподъёмность и вес, который оно может толкать, тянуть и поднимать. Для существа Крохотного размера уменьшите эти значения вдвое.

ВАРИАНТ: НАГРУЗКА

Правила по грузоподъёмности и перемещению предметов упрощены намеренно. Этот вариант предлагает детализированные правила по определению того, как на персонажа влияет груз его снаряжения. При использовании этого варианта игнорируйте колонку «Сила» в таблице «доспехи» из главы 5.

Если вы несёте вес, превышающий пятикратное значение Силы, вы становитесь нагруженным, что означает, что ваша скорость уменьшается на 10 футов.

Если вы несёте вес, превышающий десятикратное значение Силы, вы становитесь вместо этого сильно нагруженным, что означает, что ваша скорость уменьшается на 10 футов, и вы совершаете с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски, использующие Силу, Ловкость или Телосложение.

ЛОВКОСТЬ

Ловкость отвечает за проворство, реакцию и равновесие.

ПРОВЕРКИ ЛОВКОСТИ

Проверка Ловкости может моделировать любую попытку перемещаться ловко, быстро или тихо, либо попытку не упасть с шаткой опоры. Навыки Акробатика, Пилотирование (космическое), Пилотирование (наземное), артиллерия и Скрытность отражают особую склонность к некоторым проверкам Ловкости.

Акробатика. Проверки Ловкости (Акробатика) охватывают попытки устоять на ногах в неудобной ситуации, например, когда вы пытаетесь пробежаться по льду, балансируете на натянутом тросе или стоите на палубе корабля в то время, как пилот начинает вираж. Мастер может также призвать к проверке Ловкости (Акробатика), чтобы увидеть, можете ли вы выполнить акробатический трюк, включая ныряние, кувырки, сальто и перекаты.

Пилотирование (космическое). Проверка Ловкости (Пилотирование (космическое)) включает в себя управление звездолетом в космосе, успешность виражей и маневров, уклонение от турболазеров и астероидов.

Пилотирование (наземное). Проверка Ловкости (Пилотирование (наземное)) включает в себя управление транспортными средствами на поверхности планеты, маневры и уклонения от выстрелов, статичных объектов и т.д.

Артиллерия. Артиллерия относится к оружию, которое слишком велико, чтобы носить его с собой. Примеры включают в себя:

- Стрельба из орудий звёздного истребителя.*
- Использование станкового оружия на транспорте или турели на оборонительной позиции

*Это действие аналогично действию атаки огнестрельным оружием. Тем не менее, есть некоторые незначительные различия в том, как это реализовано из-за различий между транспортными средствами и персонажами. Эти отличия описаны ниже.

- Каждое оружие на звездолёте или транспортном средстве может выстрелить только максимум один раз за раунд, если правило специально не позволяет поступить иначе.
- Если не указано иное, все атаки с установленного на транспортных средствах оружия используют навык Артиллерия.

Скрытность. Совершите проверку Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться от врагов, прокрасться мимо стражи, сбежать незамеченным или незаметно и неслышно подобраться к кому-то.

Прочие проверки Ловкости. Мастер может призвать к проверке Ловкости, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы закладываете крутой вираж на спидере

- Вы вскрываете замок
- Вы обезвреживаете ловушку
- Вы связываете пленника
- Вы пытаетесь высвободиться из пут
- Вы играете на струнном инструменте
- Вы создаёте мелкий или высокодетализированный предмет

Скрытность

Когда вы пытаетесь спрятаться, совершите проверку Ловкости (Скрытность). Пока вас не найдут или вы не прекратите прятаться, результат этой проверки будет противостоять проверкам Мудрости (Внимательность) существ, активно ищущих вас.

Возможно ли в той или иной ситуации спрятаться, решает Мастер. Вопрос не в том, может ли существо увидеть вас, а в том, может ли оно видеть вас достаточно хорошо. Вы не можете прятаться от существа, которое видит вас, и если вы издадите шум (например, прокричите предупреждение или уроните вазу), вы выдаёте своё местоположение. Невидимое существо нельзя увидеть, поэтому оно всегда может попытаться спрятаться (например используя генератор невидимого поля). Его можно заметить по другим признакам, поэтому ему тоже приходится вести себя тихо.

В бою большинство существ постоянно ищут опасность вокруг себя, поэтому если вы выходите из укрытия и приближаетесь к существу, обычно оно замечает вас. Однако в некоторых обстоятельствах Мастер может позволить вам оставаться скрытым от существа, к которому вы приближаетесь, если оно отвлечено, что позволяет вам совершить атаку с преимуществом, прежде чем вас заметят.

Пассивная Внимательность. Если вы прячетесь, есть шанс, что вас заметят даже без активных поисков. Для определения того, заметило ли вас существо, Мастер сравнивает результат вашей проверки Ловкости (Скрытность) с пассивным значением Мудрости (Внимательность), которое равно 10 + модификатор Мудрости существа, плюс все уместные бонусы и штрафы. Если у существа есть преимущество, добавьте 5. Если есть помеха, вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня (с бонусом мастерства +2) обладает Мудростью 15 (модификатор +2) и владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 14.

Что вы можете видеть? Одним из основных факторов в определении того, можете ли вы обнаружить скрытое существо или предмет, является то, насколько хорошо вы видите в области, которая может быть **слабо** или **сильно заслонённой**, что объясняется в главе 8.

БРОСКИ АТАКИ И УРОНА

Вы добавляете модификатор Ловкости к броскам атаки и урона при совершении атак огнестрельным оружием, таким как бластер или энергетический лук. Вы также можете добавлять модификатор Ловкости к броскам атаки и урона при совершении атак рукопашным оружием со свойством «фехтовальное», таким как световой меч.

КЛАСС ДОСПЕХА

В зависимости от доспеха, который вы носите, вы можете добавлять модификатор Ловкости или его часть к Классу Доспеха, как описано в главе 5.

ИНИЦИАТИВА

В начале каждого сражения вы совершаете проверку инициативы, совершая проверку Ловкости. Инициатива определяет порядок ходов существ в сражении, как описано в главе 9.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Телосложение измеряет ваше здоровье, выносливость и жизненные силы.

ПРОВЕРКИ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Проверки Телосложения совершаются не часто, и от него не зависят никакие навыки, так как выносливость, которую отражает эта характеристика, пассивна, и персонаж или чудовище не может активно её использовать. Однако проверка Телосложения может моделировать вашу попытку сделать что-то необычное.

Мастер может призвать к проверке Телосложения, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы задерживаете дыхание
- Вы совершаете марш-бросок или несколько часов без перерыва работаете
- Вы долго не спите
- У вас нет еды и воды
- Вы пытаетесь осушить стакан коктейля одним махом

ХИТЫ

Модификатор Телосложения участвует в определении ваших хитов. Обычно вы добавляете модификатор Телосложения ко всем Костям Хитов, брошенным для определения хитов.

Если ваш модификатор Телосложения изменяется, изменяется и максимум ваших хитов, как если бы новый модификатор был у вас с 1 уровня. Например, если вы повышаете значение Телосложения, когда достигаете 4 уровня, и ваш модификатор Телосложения увеличивается с +1 до +2, вы изменяете максимум хитов так, как будто этот модификатор всегда был +2. Вы добавляете 3 хита за первые три уровня, а затем определяете хиты за 4 уровень, используя уже новый модификатор. И наоборот, если на 7 уровне некий эффект уменьшит ваше значение Телосложения, уменьшив модификатор Телосложения на 1, максимум ваших хитов уменьшится на 7.

ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект измеряет силу ума, точность воспоминаний и способность здраво рассуждать.

ПРОВЕРКИ ИНТЕЛЛЕКТА

Проверки Интеллекта происходят когда вы используете логику, образование, память или дедуктивное мышление. Навыки Анализ, История, Работа с компьютером, Работа с взрывчаткой, Механика, Взлом и Астрогация отражают особую склонность к некоторым проверкам Интеллекта.

Анализ. Если вы ищете подсказки и делаете на их основе выводы, вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ). Вы можете вычислить местоположение спрятанного предмета, понять по виду раны, каким оружием она была нанесена или определить самую слабую точку в туннеле, способную его обрушить. Рассматривание древних свитков в поисках тайного знания тоже может требовать совершения проверки Интеллекта (Анализ).

История. Проверка Интеллекта (История) определяет вашу способность вспомнить знания об исторических событиях, легендарных личностях, древних империй, былых спорах, недавних войнах и утерянных цивилизациях.

Работа с компьютером. Проверка Интеллекта (Работа с компьютером) охватывает все взаимодействие персонажа с компьютеризированной техникой, написание вирусов, скорость работы, скорость поиска необходимых данных, и т.д.

Работа с взрывчаткой. Проверка Интеллекта (Работа с взрывчаткой) охватывает все взаимодействие персонажа с взрывчаткой и взрывчатыми веществами: установка бомб, зарядов, ловушек с гранатами, обезвреживание мин и прочее.

Механика. Механика включает в себя проверки персонажа связанные с работой над техникой: оружием, дроидами, звездолетами, транспортными средствами, технической частью компьютеров и т.д. Механика определяет, как эффективно персонаж может ремонтировать тот или иной предмет (или дроида).

Взлом. Проверки взлома относятся к взлому электронных замков, систем безопасностей и т.д. всего того, что касается электронной безопасности. Взлом может осуществляться непосредственно рядом с предметом (взлом замка кейса) или удаленно через компьютер (взлом систем безопасностей).

Астрогация. Навык Астрогации представляет способность персонажа использовать свои знания о галактике, чтобы наиболее эффективно программировать гиперпространственные координаты для прыжка. Примеры Астрогации включают:

- Программирование навигационного компьютера для гиперпространственного прыжка.
- Проверку Астрогации можно провести в любое время, когда персонаж интересуется находящимися рядом планетами и системами.

Прочие проверки Интеллекта. Мастер может призвать к проверке Интеллекта, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы общаетесь с существом без использования слов
- Вы оцениваете стоимость ценного предмета
- Вы маскируетесь под городского стража
- Вы подделываете документ
- Вы вспоминаете знание о ремесле или торговле
- Вы соревнуетесь с кем-то другим

МУДРОСТЬ

Мудрость определяет, как хорошо вы настроены на окружающий мир и отражает восприимчивость и интуицию.

ПРОВЕРКИ МУДРОСТИ

Проверки Мудрости могут отражать попытки понять язык тела, понять чьи-то переживания, заметить что-то в окружающем мире или позаботиться о раненом. Навыки Внимательность, Выживание, Первая помощь, Проницательность и использование Силы отражают особую склонность к некоторым проверкам Мудрости.

Внимательность. Проверка Мудрости (Внимательность) позволяет вам увидеть,

услышать или как-то иначе заметить присутствие чего-либо. Она измеряет вашу готовность к новым событиям и остроту ваших чувств. Например, вы может подслушать разговор за углом, подсмотреть в окно или услышать чудовищ, крадущихся по лесу. Или вы можете попытаться заметить что-то, что скрыто или легко можно пропустить, будь то вуки, сидящие в засаде на деревьях, головорезы, затаившиеся в тенях аллеи или свет от лампы под закрытой потайной дверью.

Выживание. Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Выживание) для выслеживания врагов, охоты на дичь, нахождения дороги в промёрзшей тундре, замечания признаков того, что рядом живут ранкорны, предсказывания погоды и избегания зыбучих песков и прочих природных опасностей.

Первая помощь. Проверка Мудрости (Первая помощь) позволяет стабилизировать умирающего спутника или диагностировать болезнь.

Проницательность. Ваша проверка Мудрости (Проницательность) определяет, можете ли вы определить истинные намерения существа, например, при попытке распознать ложь или предсказать чей-то следующий шаг. При этом вы совершаете догадки по языку тела, особенностям разговора и переменах в поведении.

Использование Силы. Успех или провал в использовании навыков Силы существами чувствительными к ней определяется благодаря мудрости в ее использовании.

Прочие проверки Мудрости. Мастер может призвать к проверке Мудрости, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы пытаетесь понять, что делать дальше
- Вы пытаетесь обнаружить присутствие Силы в объекте или месте (только для Чувствительных к Силе).

Поиски скрытых предметов

Если ваш персонаж ищет скрытый предмет, такой как потайная дверь или ловушка, Мастер обычно просит совершить проверку Мудрости (Внимательность). Такая проверка может использоваться для поиска скрытых деталей или другой информации и подсказок, которые вы могли бы пропустить.

В большинстве случаев вам нужно описать, где вы ищете, чтобы Мастер определил ваши шансы на успех. Например, если ключ-карта спрятана под одеждой в верхнем ящике шкафчика, и вы говорите, что ищете по комнате, осматривая стены, вы не найдёте ключ-карту, каким бы ни был результат проверки Мудрости (Внимательность). Чтобы получить шанс на успех, вам нужно заявить, что вы открываете все ящики или ищете конкретно в этом комоде.

ХАРИЗМА

Харизма измеряет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Она охватывает такие факторы как уверенность в себе и красноречие, и может отражать привлекательную или внушительную внешность.

ПРОВЕРКИ ХАРИЗМЫ

Проверку Харизмы можно совершать при попытке повлиять на других или развлечь их, когда вы пытаетесь произвести впечатление или убедительно соврать, или если вы пытаетесь разобраться в сложной социальной ситуации. Навыки Запугивание, Обман и Убеждение отражают особую склонность к некоторым проверкам Харизмы.

Запугивание. Когда вы пытаетесь воздействовать на других угрозами, враждебными действиями и физическим насилием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Запугивание). Примерами могут послужить добыча информации из пленника, убеждение головорезов отказаться от драки и угроза термальным детонатором ехидному хатту, чтобы тот изменил решение.

Обман. Ваша проверка Харизмы (Обман) определяет, можете ли вы намеренно утаить правду, хоть речами, хоть действиями. Такой обман охватывает всё, от направления других по неверному следу и двусмысленных речей до рассказывания откровенной лжи. Может применяться при отвлечении охранников, обмане торговцев, зарабатывании денег азартными играми, маскировке под других, отводе чужих подозрений ложными утверждениями и сохранении спокойного лица при рассказывании чудовищной лжи.

Убеждение. Если вы пытаетесь повлиять на существо или целую группу существ тактично, с уважением и добродушием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Убеждение). Обычно убеждение используется при добрых намерениях, при попытках подружиться, установить контакт или проявить этикет. Примеры убеждения других включают в себя попытки убедить дворецкого пропустить вас к дипломату, мирное урегулирование споров двух враждующих группировок и воодушевление толпы горожан.

Прочие проверки Харизмы. Мастер может призвать к проверке Харизмы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы ищете, с кем лучше всего обсудить новости, слухи и сплетни

- Вы сливаетесь с толпой, чтобы узнать основные обсуждаемые темы

СПАСБРОСКИ

Спасброски отражают вашу попытку сопротивляться воздействиям Силы, ловушке, яду, болезни или другой подобной угрозе. Обычно это не вы решаете совершить спасбросок, а вас заставляют его сделать, когда персонаж получает плохой эффект.

Для совершения спасброска бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Например, при совершении спасброска Ловкости используется модификатор Ловкости.

Спасбросок может быть модифицирован ситуационным бонусом или штрафом, и может совершаться с преимуществом или помехой, на усмотрение Мастера.

Классы дают владение как минимум двумя спасбросками. Чувствительный у Силе, например, владеет спасбросками Мудрости и Харизмы. Так же как в случае владения навыками, владение спасброском позволяет персонажу добавлять бонус мастерства к спасброскам соответствующей характеристики. У некоторых чудовищ тоже есть владение спасбросками.

Сл спасброска определяется эффектом. Например, Сл спасброска от воздействия Силы определяется базовой характеристикой чувствительного к Силе и его бонусом мастерства.

Результат успешного или проваленного спасброска описан в эффекте, заставляющем совершить спасбросок. Обычно успех означает, что существо не получает урон или получает, но уменьшенный.

ГЛАВА 8: ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Исследование древней заброшенного завода дроидов, погоня на спидерах по Корусканту — вот из чего состоят приключения в SW:SW. Ваши персонажи в игре могут исследовать заброшенные руины и неисследованные земли, раскрывать тайны и зловещие заговоры, и убивать кошмарных чудовищ и чудовищных преступников. И если всё сложится удачно, ваш персонаж выживет и получит заслуженную награду, после чего отправится в новое приключение.

Эта глава описывает основы жизни искателей приключений и исследователя галактики, от механики перемещений до сложных социальных взаимодействий. Здесь же есть правила отдыха, а также описание действий, возможных между приключениями.

Неважно, чем заняты искатели приключений: исследуют пыльное подземелье или распутывают сложные взаимоотношения дипломатической миссии, игра всегда ведётся в ритме, описанном ещё во введении этой книги:

1. Мастер описывает ситуацию.
2. Игроки сообщают, что они хотят совершить.
3. Мастер описывает результат этих действий.

Обычно Мастер использует карты для отслеживания того, как далеко персонажи продвинулись в исследовании городских районов или дикой местности. Среди его заметок есть легенды к картам, описывающие все особенные места и то, что искатели приключений могут там найти. Иногда время и действия искателей приключений меняют возможные события, и тогда Мастер может использовать вместо карты временную шкалу или диаграмму.

ВРЕМЯ

В ситуации, когда важно отслеживать время, Мастер определяет, сколько времени понадобилось для той или иной задачи. В зависимости от контекста ситуации Мастер может использовать разные масштабы времени. В здании небоскреба искатели приключений перемещаются в масштабе минут. Требуется примерно минута для того, чтобы прокрасться по коридору, ещё одна минута для поиска ловушек на двери в конце этого коридора и добрых десять минут для поиска в зале, раскинувшемся за этой дверью, чего-нибудь интересного или ценного.

В городе или дикой местности больше подходит масштаб часов. Искатели приключений, идущие к одинокой башне в сердце леса, пройдут в быстром темпе эти 24 километра менее чем за 4 часа.

В космосе время может измеряться сутками. Передвигаясь через гиперпространство четыре ничем не примечательных дня, после чего попадают в засаду гоблинов.

В бою и других стремительных ситуациях игра использует раунды, 6-секундные отрезки времени, описанные в главе 9.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Плавание по реке, ползание по коридорам подземелья, подъём на отвесный утёс — в приключениях важны все виды перемещения.

Мастер может подытожить перемещение без тщательных вычислений расстояний и скоростей: «Вы идёте по лесу, и к исходу третьего дня находите вход в бункер». Даже в подземной базе, если оно большое, Мастер может резюмировать перемещение между сценами: «Убив охранников у входа в боевую крепость Империи, вы сверяетесь с картой, по которой проходите пару километров по гулким коридорам и выходите к ангару, где видите огромный космический корабль – новое оружие империи».

Однако иногда важно знать, сколько времени уйдёт на путешествие, и не важно, в чём измеряется ответ, в днях, часах или минутах. Правила по определению времени путешествия зависят от трёх факторов: скорости и темпа существ, а также местности, по которой они перемещаются.

СКОРОСТЬ

У всех персонажей и чудовищ есть скорость, которая измеряется в футах и показывает, как далеко персонаж или чудовище могут переместиться за 1 раунд. Это число предполагает ускоренное перемещение в угрожающих жизни обстоятельствах.

Вот правила, по которым определяется, как далеко персонаж или чудовище могут продвинуться за минуту, час и день.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Во время перемещения группа искателей приключений может перемещаться в нормальном, быстром или медленном темпе, как показано в приведённой ниже таблице. В таблице указано расстояние, на которое может переместиться отряд за это время и эффекты выбранного темпа, если они есть. Быстрый темп сказывается на внимательности, а медленный темп позволяет красться и тщательно осматривать местность (смотрите ниже «Деятельность во время путешествия»).

Форсированный марш. Таблица предполагает, что персонажи путешествуют по 8

часов в день. Они могут ускориться, рискуя своим здоровьем.

За каждый дополнительный час путешествия сверх 8 часов, персонажи покрывают расстояние, указанное в колонке «час» для их темпа, но все персонажи должны в конце каждого лишнего часа совершать спасброски Телосложения. Сл равна 10 + 1 за каждый час сверх 8. В случае провала персонаж получает одну степень истощения (смотрите приложение А).

Скакуны и транспорт. В течение небольших промежутков времени (в пределах часа) многие животные перемещаются значительно быстрее гуманоидов. Едущий верхом персонаж может в течение часа ехать галопом, покрывая двойное расстояние быстрого темпа. Если через каждые 8–16 километров есть свежие скакуны, персонажи могут покрывать в таком темпе большие расстояния, но такое возможно только в густонаселённых землях.

Персонажи на спидерах, свупах, транспортных кораблях, звездолетах и прочем наземном и воздушном (в пределах атмосферы) транспорте, используют нормальный темп.

В Руководстве Мастера есть дополнительная информация об особых методах перемещения.

Темп перемещения

	Дистанция, пройдённая за...			
Темп	**Минуту**	**Час**	**День**	**Эффект**
Быстрый	120 метров	4 мили (6 км)	30 миль (50 км)	Штраф −5 к пассивному значению Мудрости (Внимательность)
Нормальный	90 метров	3 мили (4,5 км)	24 мили (40 км)	—
Медленный	60 метров	2 мили (3 км)	18 миль (30 км)	Возможность идти скрытно

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В КОСМОСЕ

По космическим просторам персонажи перемещаются на космических кораблях. В отличие от наземного транспорта, где нужен постоянный контроль пилота над управляемой им техникой, звездолеты могут перемещаться в режиме автопилота. Так же большинство кораблей оснащены гипердвигателями, для перемещения в гиперпрострнстве со скоростью света и выше, такая скорость позволяет перемещаться между целыми системами, что в случаях обычного перемещения заняло бы многие годы, иногда даже количество лет превышающее срок жизни большинства разумных существ.

В гиперпространстве корабль перемещается исключительно на автопилоте. Персонажи прокладывают путь до его начала и могут прервать его, но такое прекращение гиперпространственного пути может привести к непредвиденным последствиям, таким как остановка в неизведанной системе.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Скорость, указанная в таблице, подразумевает путешествие по относительно нормальной местности: дороги, открытые равнины или ровные коридоры помещений. Однако искатели приключений иногда забредают в густые леса, глубокие болота, заваленные булыжниками руины, крутые горы и закованные в ледяной панцирь реки — всё это труднопроходимая местность.

По труднопроходимой местности вы перемещаетесь с уменьшенной вдвое скоростью: перемещение на 1 фут совершается за счёт 2 футов скорости, так что за минуту, час или день вы пройдёте вдвое меньшее расстояние, чем обычно.

ОСОБЫЕ ВИДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

По опасным подземельям и глухим местам не ходят просто пешком. Искателям приключений приходится карабкаться, ползать, плавать и прыгать, чтобы добраться до нужного места.

ЛАЗАНИЕ, ПЛАВАНИЕ И ПОЛЗАНИЕ

Во время лазания и плавания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут (2 дополнительных фута при труднопроходимой местности), если у существа нет скорости лазания или плавания. Если Мастер решит, лазание по скользкой вертикальной поверхности или поверхности, где мало за что можно ухватиться, может требовать успешную проверку Силы (Атлетика). Точно так же, плавание в бурных водах может требовать успешную проверку Силы (Атлетика).

ПРЫЖКИ

Ваша Сила определяет, как далеко вы можете прыгать.

Прыжок в длину. Если вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное

значению Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения.

Это правило предполагает, что высота прыжка не имеет значения, как в случае перепрыгивания ручья или пропасти. Если Мастер решит, вы должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10, чтобы перепрыгнуть через препятствие (не выше четверти расстояния прыжка), такое как изгородь или невысокая стена. В противном случае вы ударяетесь об него.

Если вы приземляетесь в труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. В противном случае вы падаете ничком.

Прыжок в высоту. Если вы совершаете прыжок в высоту, вы поднимаетесь в воздух на количество футов, равное 3 + модификатор Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в высоту без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения. В некоторых случаях Мастер может позволить совершить проверку Силы (Атлетика), чтобы прыгнуть выше, чем обычно.

Руки можно вытянуть вверх на половину своего роста. Таким образом, вы дотягиваетесь до расстояния, равного высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

Пока искатели приключений путешествуют по подземелью или пустошам, им нужно искать угрозы, а некоторые персонажи могут выполнять другие задачи для облегчения путешествия.

ПОХОДНЫЙ СТРОЙ

Искатели приключений должны сформировать походный строй. Это поможет проще определить, кто попал в ловушку, кто заметит прячущихся врагов, и кто окажется ближе к врагам, когда начнётся сражение.

Персонаж может стоять в первом ряду, в одном из средних рядов, или в последнем ряду. Персонажам в первом и последнем ряду нужно достаточно пространства, чтобы идти рядом с теми, кто идёт в том же ряду. Если пространство становится тесным, походный строй может измениться, обычно, вытесняя персонажей в средние ряды.

Менее трёх рядов. Если отряд формирует только два ряда, то это и будут первый и последний ряд. Если ряд один, то он считается первым.

Тоже касается если искатели приключений передвигаются на персональном транспорте, таком как свуп или спидер.

СКРЫТНОСТЬ

Путешествуя в медленном темпе, персонажи могут перемещаться скрытно. Если они не находятся на открытой местности, они могут застать других существ врасплох или подкрасться к ним. Правила по скрытности смотрите в главе 7.

ЗАМЕЧАНИЕ УГРОЗ

Используйте пассивное значение Мудрости (Внимательность) персонажей, чтобы определить, заметит ли группа скрытую угрозу. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи в определённом ряду. Например, когда персонажи исследуют лабиринт туннелей, Мастер может решить, что только персонажи в последнем ряду могут услышать или заметить скрытное существо, идущее за группой, а персонажи в первом и средних рядах — не могут.

Путешествуя в быстром темпе, персонажи получают штраф −5 к пассивному значению Мудрости (Внимательность) при обнаружении скрытых угроз.

Столкновения с существами. Если Мастер решает, что искатели приключений встречают других существ во время путешествия, обе группы решают, что будет дальше. Одна из групп может решить напасть на другую, начать переговоры, убежать, или посмотреть, что будет делать другая группа.

Захват врасплох. Если искатели приключений встречают враждебное существо или группу, Мастер определяет, кто из персонажей и их врагов захвачен врасплох, когда начинается сражение. Подробности смотрите в главе 9.

ПРОЧАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Персонажи, занимающиеся другими делами во время путешествия, не сосредоточены на поиске опасностей. Такие персонажи не используют пассивные значения Мудрости (Внимательность) при определении скрытых угроз. Зато такой персонаж может делать что-то другое, с разрешения Мастера.

Ориентирование. Персонаж может пытаться предотвратить блуждания, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер .

Рисование карты. Персонаж может рисовать карту на бумаге либо компьютере, отображающую прогресс отряда и способную помочь персонажам вернуться обратно или выйти на путь, если они заблудятся. Проверки характеристик не требуются.

Выслеживание. Персонаж может искать следы другого существа, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (правила по выслеживанию есть в Руководстве Мастера).

Сбор еды. Персонаж может искать источники еды и воды, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Приключения по своей природе включают исследование тёмных, опасных и таинственных мест. Правила этого раздела покрывают самые важные методы взаимодействия персонажей с окружающей средой в таких местах. В Руководстве Мастера есть правила по необычным ситуациям.

ПАДЕНИЕ

Падение с большой высоты — одна из самых распространённых опасностей, поджидающих искателей приключений.

В конце падения существо получает дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения, с максимумом 20к6. Существо падает ничком, если только каким-то образом не избежит урона от падения.

УДУШЕНИЕ

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

Разделение отряда

Иногда отряду искателей приключений есть смысл разделиться, хотя бы для разведки того, что происходит впереди. Вы можете формировать несколько отрядов, и каждый будет перемещаться со своей скоростью. У каждой группы будет свой первый, средний и последний ряд.

Недостатком данного метода является то, что отряд будет разделён на несколько групп в случае нападения. Преимуществом будет то, что группа скрытных персонажей, двигаясь медленно, может прокрасться мимо врагов, которых неуклюжие товарищи вспугнули бы. Плуту и монаху будет проще прокрасться, если они оставят паладина позади.

Например, существо с Телосложением 14 может задержать дыхание на 3 минуты. Если оно начнёт задыхаться, у него будет 2 раунда, после чего его хиты опускаются до 0.

ЗРЕНИЕ И СВЕТ

Основные задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить способность — сильно зависят от способности персонажа видеть. Темнота и прочие эффекты, мешающие зрению, вызывают большие затруднения.

Область может быть слабо или сильно заслонённой. В слабо заслонённой области, например, в области тусклого света, в тумане, листве, существа совершают со штрафом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

Сильно заслонённая местность — такая как тьма, густой туман или густая листва — полностью блокирует зрение. Существа фактически считаются ослеплёнными, когда пытаются рассмотреть что-то, находящееся в такой местности (смотрите приложение А).

Наличие или отсутствие света создаёт три категории освещения: яркий свет, тусклый свет и тьму.

Яркий свет позволяет большинству существ видеть хорошо. Даже пасмурный день предоставляет яркий свет, равно как фонари и прочие источники света в определённом радиусе.

Тусклый свет, также называемый тенью, создаёт слабо заслонённую местность. Область тусклого света обычно находится между источником яркого света, таким как световой жезл, и окружающей тьмой. На рассвете и закате свет тоже тусклый. Яркая луна в полнолуние освещает землю тусклым светом.

Темнота создаёт сильно заслонённую местность. Персонажи оказываются в темноте по ночам (когда не светит луна), в коридорах подземелий, котельных и т.д.

СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ

Существо со слепым зрением может воспринимать своё окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение. Этим чувством обладают существа без глаз, такие как слизи, и

существа с эхолокацией или обострёнными чувствами, такие как летучие мыши и подземные космические-гиганты.

ТЁМНОЕ ЗРЕНИЕ

Многие существа в мирах SW:SW, особенно те, что обитают под землёй, обладают тёмным зрением. Такие существа могут видеть в темноте, как если бы она была тусклым светом, так что для них эта область считается слабо заслонённой. Однако такие существа не могут в темноте различать цвета, для них это разные оттенки серого.

ЕДА И ВОДА

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите приложение А). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

ЕДА

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

ВОДА

Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода (или окружение, например котельная завода дроидов) жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

Взаимодействие персонажей с предметами обычно легко разрешить. Игрок сообщает Мастеру, что его персонаж делает, например, двигает рычаг, а Мастер описывает, что произошло, если что-то вообще произошло.

Например, персонаж может потянуть рычаг, который, поднимет заслонку двери, затопит комнату водой или откроет потайную дверь в стене. Однако если рычаг заржавел, его придётся сдвинуть с места. В такой ситуации Мастер может призвать к совершению проверки Силы, чтобы увидеть, сдвинулся ли рычаг. Мастер устанавливает Сл, основываясь на трудности задачи.

Персонажи могут также причинять урон предметам своим оружием и способностими. Предметы обладают иммунитетом к урону ядом , но во всём остальном они могут подвергаться физическим атакам так же как существа. Мастер определяет КД предмета и его хиты, а также может решить, что предмет обладает сопротивлением или иммунитетом к определённым видам атак (например, сложно перерезать верёвку дубинкой). Предметы всегда проваливают спасброски Силы и Ловкости, и они обладают иммунитетом к эффектам, требующим от других совершения спасброска. Когда хиты предмета падают до 0, он ломается.

Персонаж может также попытаться совершить проверку Силы, чтобы сломать предмет. Сл такой проверки определяет Мастер.

СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Исследование подземелий, преодоление препятствий и уничтожение чудовищ — важные части приключений в SW:SW. Однако, не менее важны социальные взаимодействия искателей приключений и других обитателей мира.

Взаимодействие принимает разные формы. Вы можете убеждать бессовестного вора сознаться в каком-то преступлении, или льстить дипломату тви’леку, чтобы он пропустил вас на свой корабль. Мастер отыгрывает роли персонажей, принимающих участие во взаимодействии, и не принадлежащих присутствующим игрокам. Такие персонажи называются неигровыми персонажами (НИП).

В общих терминах, отношение НИП к вам может быть дружелюбным, безразличным или враждебным. Естественно, от дружелюбного НИП проще добиться желаемого.

У социального взаимодействия два основных аспекта: отыгрыш и проверки характеристик.

ОТЫГРЫШ

Отыгрыш, в сущности, это проживание некой роли. В данном случае вы, как игрок, отыгрываете мысли, действия и речи своего персонажа.

Отыгрыш является частью всех действий в игре, и он предшествует социальному взаимодействию. Причуды, манеры и личность вашего персонажа влияют на то, как разрешится взаимодействие.

Есть два стиля отыгрыша персонажа: описательный и активный. Многие используют комбинацию этих двух стилей. Пользуйтесь ими так, как вам нравится.

ОПИСАТЕЛЬНЫЙ СТИЛЬ ОТЫГРЫША

При таком стиле вы описываете Мастеру и другим игрокам слова и действия своего персонажа. Вы говорите, что и как именно делает ваш персонаж.

Например, Крис играет трандошаном Тордеком. Тордек вспыльчивый, и во всех неудачах своей семьи он винит людей. В кантине ненавистный Тордеку человек контрабандист подсаживается за его стол и пытается завести разговор.

Крис говорит: «Тордек сплёвывает на пол, бросает контрабандисту сквозь зубы оскорбление и идёт к барной стойке. Он садится на стул и сердито смотрит на контрабандиста, после чего заказывает выпивку».

В этом примере Крис передал настроение Тордека и дал Мастеру понять настроение своего персонажа.

При описательном стиле помните следующее:

- Описывайте эмоции и настроение своего персонажа.
- Сосредоточьтесь на намерениях своего персонажа и том, как другие могут их воспринять.
- Выдавайте столько подробностей, сколько считаете нужным.

Не беспокойтесь об абсолютно точном описании действий. Просто сфокусируйтесь на том, что должен был бы сделать ваш персонаж и опишите то, что пришло вам в голову.

АКТИВНЫЙ СТИЛЬ ОТЫГРЫША

Если описательный отыгрыш говорит Мастеру и другим игрокам, что думает и делает ваш персонаж, активный отыгрыш показывает это.

При использовании активного отыгрыша вы говорите голосом своего персонажа, как настоящий актёр. Вы можете даже имитировать движения и мимику своего персонажа. Этот стиль с бóльшим погружением, хотя то, что не получается отыграть, всё равно придётся описать.

Возвращаясь к примеру с Крисом, отыгрывающим Тордека, эта сцена при активном отыгрыше выглядела бы так:

Говоря от лица Тордека, Крис делает голос низким и грубым: «А я-то сижу и думаю, чем это тут завоняло. Если бы я хотел тебя услышать, я бы оторвал тебе руку и послушал твои крики». Сделав голос обычным, Крис добавляет: «Я встаю, презрительно смотрю на человека и иду к барной стойке».

РЕЗУЛЬТАТЫ ОТЫГРЫША

Мастер использует действия и намерения вашего персонажа, чтобы определить реакцию НИП. Трусливый НИП подчинится при угрозе насилия. Упрямый трандошан никому не позволит задирать себя. Самодовольный хатт открыт для лести.

Взаимодействуя с НИП внимательно следите за тем, как Мастер изображает его настроение и диалоги. Так вы сможете определить его личность, идеалы, привязанности и слабости, и с помощью них повлиять на этого НИП.

Взаимодействие в SW:SW похоже на взаимодействие в реальной жизни. Если вы можете предложить НИП то, что ему нужно, угрожать ему тем, чего он боится, или сыграть на его симпатиях и целях, вы сможете добиться словами всего, чего захотите. С другой стороны, если вы оскорбите гордого воителя или плохо отзовётесь о союзниках сенатора, ваши усилия будут потрачены впустую.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

В дополнение к отыгрышу проверки характеристик тоже помогают определить исход взаимодействия.

Ваш отыгрыш может изменить настрой НИП, но шансы на это могут быть разными. Например, Мастер может призвать к проверке Харизмы во время взаимодействия, если он хочет, чтобы кости решили, какой будет реакция НИП. На усмотрение Мастера, могут потребоваться и другие проверки.

Помните о владении навыками, когда решаете, как будете взаимодействовать с НИП, стараясь по максимуму использовать бонусы и навыки. Если группе нужно обмануть охрану, чтобы пробраться на закрытый завод, разговор лучше вести шпиону, владеющему Обманом. Во время переговоров об освобождении заложников максимального успеха добьётся контрабандист с Убеждением.

ОТДЫХ

Искатели приключений героичны, но даже они не могут ежечасно заниматься исследованием, взаимодействием и сражениями. Им тоже нужен отдых, время на сон и еду, уход за ранами, освежение сознания и духа для заклинаний и подготовка к новым приключениям.

Искатели приключений могут совершать короткие отдыхи в течение дня и продолжительный отдых в конце каждого дня

КОРОТКИЙ ОТДЫХ

Короткий отдых это период длиной как минимум 1 час, во время которого персонаж не

делает ничего напряжённого кроме поглощения пищи, питья, чтения и обработки ран.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов. Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет потрачена ещё одна Кость Хитов. Потраченные Кости Хитов восстанавливаются в конце продолжительного отдыха, как описано ниже.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ

Продолжительный отдых это долгий период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час ходьбы, сражение, накладывание заклинаний или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

В конце продолжительного отдыха персонаж восстанавливает все потраченные хиты, а также половину от максимума Костей Хитов (минимум 1). Например, если у персонажа восемь Костей Хитов, в конце продолжительного отдыха он может восстановить четыре из них.

Персонаж не может получить преимущества от второго продолжительного отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Между походами в логова преступных организаций и сражениями с древним злом искателям приключений нужно время на отдых, восстановление и подготовку к следующим приключениям. Многие также используют это время для выполнения других задач, таких как создание и модифицирование оружия и доспехов, проведение исследований и трата заработанных креитов.

В некоторых случаях время проходит без примечательных событий. Начиная новое приключение, Мастер может просто объявить, что прошло такое-то количество времени, и позволить вам поверхностно описать, чем занимались ваши персонажи. Мастер может наоборот, пристально следить за потраченным временем, потому что параллельно этим событиям происходит что-то другое, невидимое вам.

ЗАТРАТЫ НА СУЩЕСТВОВАНИЕ

Между приключениями вы выбираете образ жизни и платите за него, как написано в главе 5.

На вашего персонажа выбранный стиль жизни не оказывает большого эффекта, но он может влиять на то, как другие реагируют на вас. Например, если вы ведёте аристократическое существование, вам проще будет повлиять на дворян, сенаторов, высокопоставленных личностей, чем, если бы вы жили в нищете.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПРОСТОЯ

Между приключениями Мастер может спросить, чем ваш персонаж занимается во время простоя. Периоды простоя могут быть разными, но каждая деятельность требует определённое количество дней для завершения, и как минимум 8 часов каждого дня должны быть потрачены на деятельность, чтобы этот день был засчитан. Дни не обязаны быть последовательными. Если у вас больше дней простоя, чем вам нужно потратить, вы можете заниматься одним делом чуть дольше, а можете переключиться на новую деятельность.

Возможна и другая деятельность кроме тех вариантов, что описаны ниже. Если вы хотите, чтобы персонаж тратил время простоя на что-то другое, посоветуйтесь с Мастером.

РЕМЕСЛО

Вы можете создавать предметы, включая снаряжение для приключений и предметы искусства. Вы должны владеть инструментами, связанными с создаваемым предметом (обычно это инструмент техника). Вам также могут потребоваться особые материалы или место для создания. Например, даже если вы владеете ремонтным набором, вам всё равно нужна мастерская для создания вибро-меча или доспеха.

За каждый день простоя, потраченный на создание предмета, вы можете создать один или несколько предметов, с суммарной рыночной стоимостью не более 50 кр, но вы должны потратить сырья стоимостью в половину этой суммы. Если рыночная стоимость того, что вы создаёте, больше 50 кр, вы копите за каждый день по 50 кр, пока не достигнете полной стоимости предмета. Например, комплект лат (рыночная стоимость 7 500 кр) создаётся в одиночку за 150 дней.

Несколько персонажей могут объединять усилия, создавая один предмет, при условии, что все они владеют требуемыми инструментами и работают сообща в одном месте. Каждый персонаж вкладывает по 50 кр в день в создание предмета. Например, три персонажа, владеющие нужными инструментами, и имеющие доступ к

мастерской, могут создать комплект лат за 50 дней, затратив сообща 3 750 кр.

Во время создания предметов вы можете поддерживать скромное существование, не тратя по 10 кр в день, или комфортное существование за половину обычной стоимости (подробности смотрите в главе 5).

РАБОТА ПО ПРОФЕССИИ

Вы можете работать между приключениями, что позволяет вам поддерживать скромное существование, не тратя по 10 кр в день (подробности смотрите в главе 5). Это преимущество длится, пока вы продолжаете работать по профессии.

Если вы член организации, способной дать прибыльную работу, такой как мастерская или завод, вы зарабатываете достаточно для поддержания комфортного существования.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Вы можете использовать простой между приключениями для избавления от ранений, болезней и отравлений.

За три дня простоя, потраченных на восстановление, вы можете совершить один спасбросок Телосложения со Сл 15. В случае успеха вы можете выбрать один из следующих результатов:

- Окончите один эффект на себе, не дающий восстанавливать хиты.
- В течение следующих 24 часов вы совершаете с преимуществом спасброски от одной болезни или яда, действующего в данный момент на вас.

ИССЛЕДОВАНИЕ

Время между приключениями отлично подходит для совершения исследований и попыток разгадать тайны, возникающие по ходу кампании. Исследование может включать кропотливое исследование пыльных книг и датафайлов, или покупку выпивки для местных пьяниц в надежде услышать от них слухи и сплетни.

Когда вы начинаете исследование, Мастер определяет, доступна ли эта информация, сколько дней простоя требуется для её обнаружения, и есть ли какие-то ограничения (такие как необходимость найти определённую личность, файл записи или место. Мастер может также потребовать совершения проверок характеристик, таких как Интеллект (Анализ), чтобы найти подсказки к разыскиваемой информации, или Харизма (Убеждение), чтобы заполучить чью-то помощь. Выполнив эти условия, вы получаете искомую информацию, если она доступна.

За каждый день исследований вы должны потратить на расходы 10 кр. Эта стоимость добавляется к затратам на существование (смотрите в главе 5).

ОБУЧЕНИЕ

Вы можете тратить время между приключениями на изучение новых языков и тренировку обращения с инструментами. Мастер может позволить дополнительные варианты обучения.

Во-первых, вы должны найти согласного учителя. Мастер определяет, сколько времени на это уйдёт, и какие проверки характеристик для этого потребуются.

Обучение длится 250 дней и стоит 10 кр в день. Потратив нужное количество времени и денег, вы изучаете новый язык или получаете владение новым инструментом.

ГЛАВА 9: СРАЖЕНИЕ

Звук светового меча, рассекающего воздух. Жуткий звук когтей чудовищ, раздирающих доспех. Яркая вспышка света от взрыва термального детонатора. Резкий запах крови, перебиваемый вонью от чудовищ. Яростные рыки, триумфальные вопли, крики боли. Сражения в SW:SW хаотичные, смертельные и захватывающие.

Эта глава предоставляет правила, нужные для персонажей и чудовищ в сражении, будь то короткая стычка или длительное противостояние в переулке или на поле боя. В этой главе обращение «вы» может быть адресовано как к игрокам, так и к Мастеру. Мастер контролирует чудовищ и неигровых персонажей, а так же сторонние космические корабли, участвующие в сражении, а игроки контролируют искателей приключений (и свой звездолет). «Вы» также может означать персонажа или чудовища, находящегося под вашим контролем. В этом разделе под словом чудовища воспринимаются не только агрессивные не гуманоидные формы жизни, но и разбойники, солдаты, воины группировок, дроиды и т.д.

ПОРЯДОК СРАЖЕНИЯ

Обычно боевая сцена это схватка двух сторон, яростные выпады оружия, финты, парирование, маневрирование и целый столп бластерного огня. Игра организовывает этот хаос в циклы раундов и ходов. Раунд представляет примерно 6 секунд, прошедших в игровом мире. Во время раунда все участники сражения совершают ходы. Порядок ходов определяется в начале боевой сцены, когда все совершают проверку инициативы. Когда все совершат свои ходы, начинается новый раунд, если одна сторона пока не победила другую.

НЕОЖИДАННОСТЬ

Отряд искателей приключений прокрадывается в лагерь повстанцев и выскакивает из-за деревьев. Дикое существо бесшумно скользит по тропе и прогладывает одного из персонажей. В этих ситуациях одна из сторон сражения застаёт другую врасплох.

То, кто захвачен врасплох, определяет Мастер. Если ни одна из сторон не старалась вести себя тихо, группы автоматически замечают друг друга. В противном случае Мастер сравнивает проверки Ловкости (Скрытность) тех, кто прячется, с пассивным значением Мудрости (Внимательность) противоположной стороны. Все персонажи и чудовища, не заметившие угрозы, в начале сцены захвачены врасплох.

Сражение по шагам

1. **Определение неожиданности.** Мастер определяет, захвачен ли врасплох кто-то из участвующих в сражении.
2. **Определение позиций.** Мастер определяет, где стоят все персонажи и чудовища. В зависимости от походного строя и заявленных позиций Мастер расставляет противников — как далеко и где именно они находятся.
3. **Определение инициативы.** Все участники сцены совершают проверки инициативы, определяя порядок своих ходов.
4. **Совершение ходов.** Все участники сражения совершают ходы в порядке инициативы.
5. **Начало следующего раунда.** Когда все совершили свои ходы, раунд оканчивается. Возвращайтесь к шагу 4, пока сражение не окончится.

Если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться и совершать действия в первом ходу сражения, и пока этот ход не окончится, вы не можете совершать реакции. Член отряда может быть захваченным врасплох, даже если остальные члены отряда не захвачены.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет порядок совершения ходов во время сражения. Когда сражение начинается, все участники совершают проверки Ловкости, чтобы определить свою позицию в порядке инициативы. Мастер совершает один бросок для целой группы одинаковых существ, чтобы все они действовали одновременно.

Мастер располагает участников сражения в порядке от обладателя наивысшего результата до обладателя наименьшего результата. Это порядок (называемый порядком инициативы), в котором они действуют в раунде. Порядок инициативы остаётся одним и тем же каждый раунд.

В случае ничьей Мастер определяет порядок среди соперничающих существ, управляемых им, а игроки определяют порядок среди своих персонажей. Если ничья возникает между чудовищем и персонажем игрока, порядок определяет Мастер. В качестве альтернативы, Мастер может бросить за всех соперничающих к20, чтобы определить порядок среди тех, у кого выпала ничья.

ВАШ ХОД

В свой ход вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, и совершить одно действие. Вы сами решаете, до или после действия вы будете перемещаться. Ваша скорость, называемая также скоростью ходьбы, указана на листе персонажа.

Самые распространённые действия описаны ниже, в разделе «Действия в бою». Многие классовые умения предоставляют дополнительные варианты действий.

В разделе «Перемещения и позиция» приводятся правила по перемещению.

Вы можете в свой ход отказаться от перемещения и совершения действий. Если не можете решить, что делать, попробуйте совершить Уклонение или Подготовку, описанные в разделе «Действия в бою».

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разнообразные классовые умения, способности и прочие эффекты позволяют вам совершать в ход дополнительное действие, называемое бонусным действием. Бонусное действие можно совершать, только если особое умение или способность напрямую разрешает делать что-то бонусным действием. В противном случае бонусное действие совершать нельзя.

В свой ход вы можете совершить только одно бонусное действие, так что если у вас есть несколько вариантов, вы должны выбрать, какое бонусное действие совершить.

Вы сами выбираете, в какой момент хода совершить бонусное действие, если только его описание не указывает чёткие условия его применения, и все эффекты, запрещающие вам совершать действия, запрещают также совершать бонусные действия.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ В СВОЙ ХОД

Ваш ход может содержать множество других мелких действий, не являющихся при том перемещением.

Вы можете общаться любыми доступными вам средствами, короткими фразами и жестами.

Вы можете также свободно взаимодействовать с одним предметом или особенностью местности во время другого действия. Например, вы можете открыть заслонку двери во время перемещения, или вынуть оружие из ножен/кобуры частью того же действия, которым совершаете атаку.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым предметом, вам нужно потратить на это действие. Некоторые особые предметы всегда используются действием, что указывается в их описании.

Мастер может потребовать, чтобы вы потратили действие на такую деятельность, если предмет требует особого обращения или вам мешают необычные обстоятельства. Например, Мастер может резонно решить, что нужно потратить действие, чтобы открыть заклинившую дверь.

РЕАКЦИИ

Некоторые особые умения, способности и ситуации позволяют совершать особые действия, называемые реакциями. Реакция это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Провоцированная атака, которая будет описана ниже, — самый распространённый пример реакции.

Если вы совершили реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо может продолжить свой ход после реакции.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ПОЗИЦИЯ

В бою персонажи и чудовища постоянно двигаются, используя перемещение и позиционирование для получения превосходства.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ ВОКРУГ ВАС

Вот несколько примеров того, что вы можете совершать параллельно с перемещением и совершением действий:

- вынимание или убирание в ножны/кобуру меча/бластера
- открывание или закрывание двери
- доставание ситмпака из рюкзака
- поднимание упавшего вибро-топора
- взятие безделушки со стола
- снятие кольца с пальца
- помещение еды в рот
- втыкание знамени в землю
- вынимание нескольких мкредитов из кошеля
- выпивание коктейля из стакана
- нажатие на рычаг/кнопку
- доставание дата-файла с полки, до которой вы дотягиваетесь
- тушение небольшого пламени
- надевание маски-респиратора
- накидывание капюшона на голову
- прикладывание уха к двери
- пинание небольшого камня
- проведение ключа-карты в электронном замке
- прощупывание пола 10-футовым шестом
- передача предмета другому персонажу

Вы можете в свой ход переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, используя приведённые здесь правила.

Ваше перемещение может включать прыжки, лазание и плавание. Эти разные режимы перемещения можно объединять с ходьбой, либо всё перемещение может состоять из них. Как бы

вы ни перемещались, вы вычитаете расстояние всех частей перемещения из скорости, пока не закончите перемещаться.

Раздел «Особые виды перемещения» в главе 8 приводит подробности по прыжкам, лазанию и плаванию.

ПРЕРЫВАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы можете прерывать перемещение в свой ход, совершая что-то между двумя перемещениями. Например, если у вас скорость 30 футов, вы можете переместиться на 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ АТАКАМИ

Если вы совершаете действие, включающее более одной атаки оружием, вы можете дополнительно прерывать перемещение этими атаками. Например, контрабандист, способный совершать две (три) атаки за счёт умения Шквал, и имеющий скорость 25 футов, может переместиться на 10 футов, совершить атаку, переместиться на 15 футов, и атаковать ещё раз.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНЫХ СКОРОСТЕЙ

Если у вас есть несколько скоростей, например, скорость ходьбы и скорость полёта, вы можете переключаться между ними во время перемещения. При каждом переключении вычитайте уже пройдённое расстояние из новой скорости. Разница покажет, на сколько ещё вы можете переместиться. Если результат равен 0 или меньше, вы не можете использовать эту новую скорость во время текущего перемещения.

Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 60 за счёт использования ракетного ранца, вы можете пролететь 20 футов, потом пройти 10 футов, Затем вновь подняться в воздух и пролететь ещё 30 футов.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Сражения происходят не только в пустых комнатах и ровных полях. Окружение — щебень, кусты и крутые лестницы — может создавать труднопроходимую местность

Каждый фут перемещения по труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут. Это правило действует даже если на одно и то же место действуют сразу несколько эффектов, делающих его труднопроходимым, таких как подлесок, крутые ступени, снег или мелкое болото. Пространство другого существа, как враждебного, так и нет, тоже считается труднопроходимой местностью.

ЛЕЖАНИЕ НИЧКОМ

Участники сражения часто оказываются лежащими, либо потому, что их сбили с ног, либо потому что они сами легли. В любом случае, они лежат ничком, и это состояние описано в приложении А.

Вы можете упасть ничком, не тратя скорость. Вставание требует больше усилий, для него требуется потратить половину скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, для вставания придётся потратить 15 футов перемещения. Вы не можете вставать, если у вас недостаточно перемещения или если скорость равна 0.

Для перемещения в положении лёжа нужно или ползти или использовать магию, такую как телепортация. Каждый фут перемещения во время ползания стоит 1 дополнительный фут. Таким образом, ползание на 1 фут по труднопроходимой местности стоит 3 фута перемещения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ДРУГИЕ СУЩЕСТВА

Вы можете проходить сквозь пространство невраждебных существ. Сквозь пространство враждебного существа можно пройти, только если его размер как минимум на две категории больше или меньше вашего. Помните, что пространство других существ является для вас труднопроходимой местностью.

Вне зависимости от того, дружественное существо или нет, вы не можете добровольно закончить перемещение в его пространстве.

Если вы во время перемещения покидаете досягаемость враждебного существа, вы, как обычно, провоцируете атаку.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПОЛЁТОМ

Летающие существа наслаждаются отсутствием большинства препятствий, но они постоянно находятся под угрозой падения. Если летающее существо сбито с ног, его скорость уменьшается до 0, или оно по какой-то другой причине теряет способность перемещаться, оно падает, если только не может парить или не летает за счёт Силы (Левитирует).

РАЗМЕР СУЩЕСТВА

Разные существа занимают разное пространство. Приведённая таблица показывает, какое пространство занимают существа разного размера. Иногда предметы используют эти же категории размеров.

Категории размеров

Размер	Пространство
Крошечный	2,5 × 2,5 фута
Маленький	5 × 5 футов
Средний	5 × 5 футов
Большой	10 × 10 футов.
Огромный	15 × 15 футов
Громадный	20 × 20 футов или больше

ПРОСТРАНСТВО

Указанное пространство это площадь, контролируемая существом в бою, а не его габариты. Например, большинство существ Среднего размера вовсе не 5 футов в ширину, но именно такое пространство в ширину они контролируют. Если родианец Среднего размера стоит в дверном проёме шириной 5 футов, другие существа не могут проходить через него, пока он не разрешит им.

Пространство существа также отражает площадь, необходимую для эффективного сражения. Именно поэтому есть предел количества существ, которые могут окружать другое существо. Если бойцы Среднего размера, только восемь из них смогут окружить 5-футовое пространство своего противника.

Из-за того, что существам большего размера требуется больше пространства, ещё меньшее их количество может принимать участие в окружении. Если пять существ Большого размера столпятся вокруг одного Среднего, больше ни для кого места не останется. И наоборот, одно Громадное существо может быть окружено двадцатью существами Среднего размера.

Вариант: Игра на сетке

Если вы отыгрываете сражения на разделённом на клетки поле с помощью миниатюр или жетонов, используйте следующие правила:

Клетки. Каждая клетка поля изображает площадь 5 × 5 футов.

Скорость. Вместо перемещения на футы вы перемещаетесь по клеткам. Скорость при этом делится на сегменты по 5 футов. Можно легко сконвертировать скорость из футов в клетки, разделив её на 5. Например, скорость 30 футов превращается в 6 клеток.

Если сетка используется часто, запишите скорость на листе персонажа сразу в клетках.

Вход в клетку. Для того, чтобы войти в клетку, вы должны потратить как минимум 1 клетку перемещения, даже если двигались по диагонали (правила диагонального перемещения жертвуют реализмом ради скорости).

Если клетка стоит дополнительного перемещения, например, из-за труднопроходимой местности, у вас должно хватать перемещения, чтобы войти в эту клетку. Например, у вас должно быть как минимум 2 клетки перемещения, чтобы войти в клетку с труднопроходимой местностью.

Углы. Диагональное перемещение не может пересекать углы стен, больших деревьев и прочих особенностей местности, заполняющих всю свою клетку.

Расстояния. Для определения на сетке расстояния между двумя существами или предметами начните подсчёт с клетки, смежной с одним из них и считайте кратчайшим маршрутом до клетки, в которой находится другой, включительно.

ПРОТИСКИВАНИЕ В МЕНЬШЕЕ ПРОСТРАНСТВО

Существо может протиснуться в пространство, достаточное для существа на одну категорию меньше его. Таким образом, Большое существо может протиснуться в проход шириной 5 футов. Протискиваясь, существо должно тратить 1 дополнительный фут за каждый фут перемещения, и совершает с помехой броски атаки и спасброски Ловкости. Броски атаки по существам, находящимся в тесном пространстве, совершаются с преимуществом.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ (НАЗЕМНЫЙ)

Если вы в свой ход совершаете действие, это может быть одно из описанных ниже действий, действие, дарованное классом или особым умением, или импровизированное действие. У многих чудовищ есть разные варианты действий в блоках статистики.

Если вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить для определения успешности.

АТАКА

Чаще всего в бою совершается действие Атака, будь то удар вибро-мечом, стрельба из бластера или драка на кулаках.

Этим действием вы совершаете одну рукопашную или дальнобойную атаку. Смотрите подробности в разделе «Совершение атаки».

Некоторые умения, такие как Дополнительная атака у контрабандиста, позволяют совершать несколько атак одним действием.

ЗАСАДА

Если вы совершаете действие Засада, вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), пытаясь спрятаться, используя правила из главы 7. В случае успеха вы получаете определённые преимущества, описанные ниже в разделе «Невидимые атакующие и цели».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Обычно вы взаимодействуете с предметами во время других действий, например, вынимаете вибро-меч частью атаки, но если предмет требует действия для его использования, вы совершаете действие Использование предмета. Это действие также пригодится, если вы хотите в течение хода взаимодействовать сразу с несколькими предметами.

ОТХОД

Если вы совершаете действие Отход, то до конца текущего хода ваше перемещение не провоцирует атаки.

ПОДГОТОВКА

Вы можете прыгнуть на врага, когда он будет проходить под вами, или подождать, пока не произойдёт определённое событие. Для этого вы совершаете в свой ход действие Подготовка, чтобы реакцией подействовать позже.

Во-первых, определите, какое воспринимаемое событие вызовет вашу реакцию. Затем выберите действие, либо перемещение, которое будет совершено. Примеры: «Если штурмовик наступит на люк, я нажму на кнопку и открою его», «Если передо мной встанет охранник, я отойду прочь».

Когда срабатывает условие, вы можете либо совершить свою реакцию до окончания действия, вызвавшего срабатывание, либо игнорировать срабатывание условия. Подготовленное действие можно совершить только до начала вашего следующего хода. Помните, что вы можете совершить только одну реакцию в раунд.

ПОИСК

Совершив действие Поиск, вы уделяете внимание поиску чего-то. В зависимости от характера ваших поисков, Мастер может призвать к проверке Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Анализ).

Импровизированное действие

Ваши персонажи могут совершать действия, не описанные в этой главе, такие как выламывание дверей, запугивание врагов, поиски брешей в обороне или призывы к переговорам с врагами. Единственным ограничением будет ваше воображение и значения характеристик. Смотрите описания характеристик в главе 7 в поисках вдохновения для импровизации.

Когда вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить для определения успешности.

ПОМОЩЬ

Вы можете оказать помощь другому существу. Если вы совершаете действие Помощь, существо, которому вы помогаете, совершит свою следующую проверку характеристики для выполнения задачи с преимуществом, если она будет совершена до начала вашего следующего хода.

В качестве альтернативы, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной. Если ваш союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

РЫВОК

Если вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов. Например, если у вас скорость 30 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 60 футов.

Все увеличения и уменьшения скорости изменяют точно так же и дополнительное перемещение. Например, если ваша скорость 30 футов уменьшена до 15 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 30 футов.

УКЛОНЕНИЕ

Если вы совершаете действие Уклонение, вы сосредотачиваетесь на уклонении от атак. До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, если вы видите атакующего, и спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом. Вы теряете это преимущество, если становитесь недееспособным (объясняется в приложении А) или если ваша скорость падает до 0.

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Совершаете ли вы удар оружием, стреляете ли из бластера или совершаете бросок атаки частью навыка Силы, атака совершается довольно просто.

1. **Выберите цель.** Выберите цель в пределах досягаемости атаки: существо, предмет или место.
2. **Определите модификаторы.** Мастер определяет, есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас преимущество или помеха к броскам атаки по ней. Кроме того, способности, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.
3. **Определите последствия атаки**. Вы совершаете бросок атаки. При попадании вы совершаете бросок урона, если только атака не подчиняется другим правилам. Некоторые атаки создают особые эффекты в добавление к урону или вместо него.

Если возникнет вопрос, является ли то, что вы делаете, атакой, ответ будет простым: если вы совершаете бросок атаки, вы совершаете атаку.

БРОСКИ АТАКИ

Если вы совершаете атаку, бросок атаки определяет, попала атака или промахнулась. Для совершения броска атаки бросьте к20 и добавьте уместные модификаторы. Если сумма результата броска и модификаторов не меньше Класса Доспеха (КД) цели, атака попадает. КД персонажа определяется при создании персонажа, а КД чудовищ указан в их блоке статистики.

МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА

Когда персонаж совершает бросок атаки, из модификаторов чаще всего используются модификатор характеристики и бонус мастерства. Если бросок атаки совершает чудовище, оно использует модификатор, указанный в блоке статистики.

Модификатор характеристики. Для атак рукопашным оружием используется модификатор Силы, а для атак дальнобойным оружием используется модификатор Ловкости. Оружие со свойствами «метательное» (гранаты) или «фехтовальное» не подчиняются этому правилу.

Некоторые приемы Силы тоже требуют совершения броска атаки. Характеристика, модификатор которой используется при этом, называется базовой характеристикой чувствительного к Силе. Подробности смотрите в главе 10.

Бонус мастерства. Вы добавляете бонус мастерства к броскам атаки, когда совершаете атаку оружием, которым владеете, а также когда атакуете Силой.

ВЫПАДЕНИЕ «1» ИЛИ «20»

Судьба может улыбнуться вам, а может отвернуться от вас; иногда новобранцы совершают удачные атаки, а ветераны могут промахиваться.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «20», атака попадает вне зависимости от всех модификаторов и КД цели. Кроме того, атака считается критическим попаданием, что будет объяснено ниже.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «1», атака промахивается вне зависимости от всех модификаторов и КД цели.

НЕВИДИМЫЕ АТАКУЮЩИЕ И ЦЕЛИ

Участники сражения часто пытаются избежать внимания врагов, прячась, накладывая способности и скрываясь в темноте.

Если вы атакуете цель, которую не видите, бросок атаки совершается с помехой. Это справедливо и в случае, если вы не знаете местонахождение цели, и в случае, если вы слышите цель, но не видите её. Если цели не было в том месте, которое вы атаковали, вы автоматически промахиваетесь, но Мастер обычно просто говорит, что атака промахнулась, не сообщая, что цель была вообще в другом месте.

Если существо вас не видит, вы совершаете по нему броски атаки с преимуществом.

Если вы скрылись (вас не видно и не слышно), то при совершении атаки вы выдаёте своё местоположение, когда атака попадает или промахивается.

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Если вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из бластера или ракетницы, кидаете гранату или другой снаряд во врага с расстояния. Чудовища могут метать шипы из хвоста. Многие приемы Силы тоже включают в себя совершение дальнобойной атаки.

ДИСТАНЦИЯ

Дальнобойные атаки можно совершать только по целям, находящимся в пределах определённой дистанции.

Если у дальнобойной атаки, например, приема Силы, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать цели, находящиеся за пределами этой дистанции.

У некоторых дальнобойных атак, например, у совершаемых из огнестрельного оружия, указаны две дистанции. Меньшее число это нормальная дистанция, а большее — максимальная дистанция. Бросок атаки совершается с помехой, если цель за пределами нормальной дистанции, и вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Дальнобойной атакой трудно прицелиться, если непосредственно перед вами стоит враг. Если вы совершаете дальнобойную атаку оружием, приемом Силы или каким-то другим средством, бросок атаки совершается с помехой, если вы находитесь в пределах 5 футов от враждебного не недееспособного существа.

РУКОПАШНЫЕ АТАКИ

Используемые в близком бою рукопашные атаки позволяют атаковать врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно рукопашная атака совершается зажатым в руке оружием, таким как вибро-меч, световой меч или топор. Чудовища совершают рукопашные атаки когтями, рогами, клыками, щупальцами и другими частями тела. Некоторые приемы Силы тоже включают в себя совершение рукопашной атаки.

У большинства существ 5-футовая досягаемость, и потому при совершении рукопашной атаки они могут атаковать цели, находящиеся в пределах 5 футов от них. Некоторые существа (обычно с размером больше Среднего) обладают рукопашными атаками с досягаемостью больше 5 футов, что указано в их описании.

При совершении рукопашной атаки оружием вы можете использовать безоружный удар: пнуть, ударить кулаком, головой или другой аналогичный удар (ничто из этого не считается оружием). При попадании безоружный удар причиняет дробящий урон 1 + ваш модификатор Силы. Вы считаетесь владеющим безоружными атаками.

ПРОВОЦИРОВАННЫЕ АТАКИ

В бою все постоянно ждут, когда враг ослабит бдительность. Не получится спокойно ходить рядом с врагами, так как это провоцирует их на совершение атак.

Вы можете совершить провоцированную атаку, если враждебное существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу. Эта атака прерывает перемещение спровоцировавшего существа, происходя как раз перед тем, как оно покинет пределы вашей досягаемости.

Состязания в бою

В сражениях часто приходится противопоставлять свою доблесть отваге врага. Это отыгрывается в виде состязаний. В этом разделе описаны самые распространённые состязания, требующие в бою совершения действий: захват и толкание существ. Мастер может использовать механику этих действий для моделирования импровизированных действий.

Вы можете избежать провоцированной атаки, совершив действие Отход. Вы также не провоцируете атаки, если кто-то (что-то) перемещает вас, не тратя ваше перемещение, действие и реакцию. Например, вы не провоцируете атаку, если взрыв выбросил вас из пределов досягаемости врага или сила тяжести заставила упасть мимо врага, стоящего на возвышении.

СРАЖЕНИЕ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

Если вы совершаете действие Атака и атакуете рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в одной руке, вы можете бонусным действием атаковать другим рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в другой руке. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если он положительный.

Если у любого из оружий есть свойство «метательное», вы можете не совершать им рукопашную атаку, а метнуть его.

ЗАХВАТ

Если вы хотите схватить существо или побороться с ним, вы можете использовать действие Атака для совершения особой рукопашной атаки, захвата. Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего захвата должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Используя как минимум одну свободную руку, вы пытаетесь схватить цель, совершая проверку захвата: проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, цель становится захваченной (смотрите приложение А). В описании состояния сказано, что его оканчивает, и вы в любой момент можете отпустить цель (действие не требуется).

Высвобождение из захвата. Захваченное существо может пытаться высвободиться. Для этого оно действием совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкость (Акробатика), противопоставленную вашей проверке Силы (Атлетика).

Перемещение захваченного существа. Если вы перемещаетесь, вы можете тащить или нести захваченное существо вместе с собой, но ваша скорость уменьшается вдвое, если только

существо не меньше вас как минимум на две категории.

ТОЛКАНИЕ СУЩЕСТВА

Вы можете при помощи действия Атака совершить особую рукопашную атаку, чтобы или сбить его с ног, или оттолкнуть от себя. Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего толкания должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Вы совершаете проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, вы либо сбиваете цель с ног, либо толкаете её на 5 футов от себя.

УКРЫТИЕ

Стены, деревья, существа и прочие препятствия могут предоставлять укрытие в бою, осложняя причинение цели урона. Цель получает преимущества за счёт укрытия только от атак и эффектов, исходящих с противоположной стороны укрытия.

Есть несколько степеней укрытия. Если у цели есть несколько источников укрытия, применяется эффект только самого большого; степени не складываются между собой. Например, если цель находится позади существа, дающего укрытие на половину, и ствола дерева, дающего укрытие на три четверти, у неё будет укрытие на три четверти.

Цель с укрытием на половину получает бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на половину если препятствие закрывает как минимум половину её тела. Это может быть низкая стена, большая мебель, узкий ствол дерева или существо, как враждебное, так и дружественное.

Цель с укрытием на три четверти получает бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на три четверти если препятствие закрывает как минимум три четверти её тела. Это может быть непробиваемый бак с жидкостью или широкий ствол дерева.

На цель с полным укрытием нельзя непосредственно нацеливать атаки и способности, хотя некоторые способности могут захватить цель областью воздействия. Цель обладает полным укрытием если полностью скрыта за препятствием.

УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

Раны и угроза смерти постоянно сопровождают тех, кто исследуют миры SW:SW. Выпад светового меча, меткий выстрел, пламя от огнемета — всё это может причинить урон и даже убить самых стойких существ.

ХИТЫ

Хиты отражают комбинацию физической и умственной стойкости, стремление к существованию и удачу. Существ с большим числом хитов трудно убить. Те, у кого хитов мало — менее жизнеспособны.

Текущие хиты существа (обычно называются просто хитами) могут быть любым числом от 0 до максимума его хитов. Это число часто меняется, когда существо получает урон и лечится.

Каждый раз, когда существо получает урон, этот урон вычитается из его хитов. Потеря хитов никак не сказывается на возможностях существа, пока хиты не опускаются до 0.

БРОСОК УРОНА

У оружия, некоторых приемов Силы и боевых умений чудовищ указан причиняемый ими урон. Вы бросаете указанную кость или кости, добавляете модификаторы и причиняете цели получившийся урон. Бонусы к урону предоставляет особые умения и прочие факторы.

При совершении атаки оружием вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В приеме Силы написано, какие кости бросать для определения урона и какие модификаторы применяются.

Если прием Силы или эффект причиняет урон сразу нескольким целям, бросок урона совершается один на всех. Например, если темный адепт Молнию Силы, урон от нее определяется лишь один раз и причиняется всем существам, по которым попала молния.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если вы совершаете критическое попадание, вы бросаете кости урона по цели два раза. Бросьте кости урона два раза и сложите сумму. Затем добавьте все уместные модификаторы. Для ускорения можете бросить все кости одновременно.

Например, если вы совершили критическое попадание вибро-ножом, бросьте для урона 2к4, а не 1к4, затем добавьте модификатор характеристики. Если в атаку входят другие кости урона, вы бросаете по два раза и эти кости.

ВИДЫ УРОНА

Разные атаки, приемы Силы и прочие эффекты причиняют разные виды урона. Сами по себе разные виды урона не подчиняются особым правилам, но от них зависят другие элементы игры, такие как сопротивление урону.

Виды урона идут с примерами, помогающими Мастеру определить вид урона для нового эффекта.

Дробящий. Тяжёлые силовые атаки — молотом, падением, сдавливанием и т. п. — причиняют дробящий урон.

Звук. Оглушительные звуковые волны, причиняют урон звуком.

Ионный. Урон электромагнитным полем, обесточивает технику, провалившую спасбросок 8 + Мод. Характеристики + бонус мастерства нападавшего, и наносит урон. В случае успешного спасброска, цель не отключается и получает половину урона.

Лазерный. Урон причиняемый лазерным оружием: бластерами, лазерными винтовками и световым мечем.

Кислота. Испарение кислоты в подземельях причиняет урон кислотой.

Психический. Урон, причиняемый посредством ментального воздействия на существо, например Чувствительными к Силе.

Огонь. Огнемет, пожар, большой взрыв причиняют урон огнем.

Осколочный. Гранаты, взрывчатки, ракеты причиняют осколочный урон.

Рубящий. Вибро-Мечи, топоры и когти чудовищ причиняют рубящий урон.

Электричество. Прием Молния Силы и короткое замыкание приборов причиняют урон электричеством.

Яд. Ядовитые укусы и токсичное дыхание зелёного дракона причиняют урон ядом.

СОПРОТИВЛЕНИЕ УРОНУ И УЯЗВИМОСТЬ

Некоторым существам и предметам чрезвычайно трудно или наоборот, легко причинить вред определёнными видами урона.

Если у существа или предмета есть сопротивление виду урона, то урон этого вида, причиняемый ему, уменьшается вдвое. Если у существа или предмета есть уязвимость виду урона, урон этого вида для него удваивается.

Сопротивление и уязвимость применяются к урону после всех остальных модификаторов. Например, по существу с сопротивлением к дробящему урону попадает атака, причиняющая дробящий урон 25. Это существо также находится в ионном щите, уменьшающей весь урон на 5. Вначале из урона 25 вычитается 5 а результат делится пополам, так что существо получает урон 10.

Многократные сопротивления или уязвимости к одному и тому же виду урона не складываются.

ЛЕЧЕНИЕ

Если урон не вызвал смерть, он не постоянен. Хиты существа восстанавливаются отдыхом (объясняется в главе 8), а приемы Силы, такие как прием Лечение ран или медпак устраняют урон мгновенно.

Если существо получает какое-либо лечение, восстановленные хиты добавляются к его текущим хитам. Хиты существа не могут превышать его максимум хитов, поэтому лишние хиты теряются. Например, друид восстанавливает следопыту 8 хитов. Если у охотника за головами сейчас 14 хитов, а максимум хитов 20, охотник за головами восстанавливает 6 хитов, а не 8.

Умершее существо не может восстанавливать хиты.

ОПУСКАНИЕ ХИТОВ ДО 0

Если ваши хиты опустились до 0, вы либо тут же умираете, либо теряете сознание.

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ

Большой урон может убить вас мгновенно. Если урон опускает ваши хиты до 0, и ещё остаются излишки, вы умираете, если излишки равны максимуму ваших хитов или превышают его.

Например, у шпиона с максимумом хитов 12 сейчас 6 хитов. Если он получает от атаки урон 18, хиты опускаются до 0, но остаётся ещё 12 урона. Так как этот урон равен максимуму хитов, жрица умирает.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы теряете сознание (смотрите приложение А). Вы приходите в сознание, если восстанавливаете хиты.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ УРОНА

Мастер описывает потерю хитов разными путями. Если ваши хиты не меньше половины от максимума хитов, обычно у вас не будет признаков ранения. Когда хиты опускаются ниже половины от максимума, у вас появятся первые порезы и синяки. Атака, опускающая хиты до 0, попадает точно по вам, оставляя кровоточащие раны и другие травмы, либо просто лишает вас сознания.

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

Если вы начинаете ход с 0 хитов, вы должны совершить особый спасбросок, называемый спасброском от смерти, чтобы определить, приближаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В отличие от других спасбросков, этот не привязан ни к какой характеристике. Теперь вы

находитесь в руках судьбы, и помочь вам могут только способности и умения, улучшающие шансы на совершение успешных спасбросков.

Бросьте к20. Если результат будет «10» или выше, вы преуспели. В противном случае спасбросок провален. Сами по себе успехи и неудачи не оказывают никакого эффекта. В случае трёх успехов вы становитесь стабилизированным (смотрите ниже). В случае трёх провалов вы умираете. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех и других, пока не накопите три одинаковых результата. И те и другие сбрасываются до нуля, когда вы восстанавливаете любое количество хитов или становитесь стабилизированным.

Выпадение «1» или «20». Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», это считается двумя провалами. Если выпадет «20», вы восстанавливаете 1 хит.

Урон при 0 хитов. Если вы получаете урон, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. Если это урон от критического попадания, вы получаете два провала. Если урон равен максимуму ваших хитов или превышает его, вы мгновенно умираете.

СТАБИЛИЗАЦИЯ СУЩЕСТВА

Самый надёжный способ помочь существу с 0 хитов это его лечение. Если лечение недоступно, существо можно хотя бы стабилизировать, чтобы оно не умерло от проваленного спасброска от смерти.

Вы можете действием оказать первую помощь находящемуся без сознания существу и попытаться стабилизировать его, для чего требуется совершить проверку Мудрости (Первая помощь) со Сл 10.

Стабилизированное существо не совершает спасброски от смерти, несмотря на то, что хиты равны 0, но и в сознание не приходит. Получив урон, существо перестаёт быть стабилизированным и снова начинает совершать спасброски от смерти. Стабилизированное существо, не получившее лечения, восстанавливает 1 хит после 1к4 часов.

ЧУДОВИЩА И СМЕРТЬ

Большинство чудовищ под управлением Мастера сразу умирают, когда их хиты опускаются до 0, не теряя сознание и не совершая спасбросков от смерти.

Могущественные злодеи и особые неигровые персонажи могут стать исключением; Мастер может позволить им потерять сознание и использовать правила, предназначенные для персонажей игроков.

НОКАУТИРОВАНИЕ СУЩЕСТВА

Иногда нападающий хочет обезвредить врага, а не убивать его. Если атакующий опускает хиты существа до 0 рукопашной атакой, он может заявить, что нокаутирует его. Этот выбор можно сделать уже после причинения урона. В этом случае цель теряет сознание, но сразу становится стабилизированной.

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

Некоторые приемы Силы и особые умения дают существам временные хиты. Временные хиты это не настоящие хиты; это заслон от урона, буфер, защищающий от ран.

Если у вас есть временные хиты и вы получаете урон, временные хиты снимаются первыми, а излишки урона переносятся на обычные хиты. Например, если у вас есть 5 временных хитов и вы получаете урон 7, вы теряете все временные хиты и получаете урон 2.

Из-за того, что временные хиты это не настоящие хиты, их количество может превышать максимум хитов. Таким образом, персонаж может иметь полные хиты и получать при этом временные хиты.

Лечение не восстанавливает временные хиты, и они не складываются вместе. Если у вас есть временные хиты, и вы получаете ещё некоторое количество их, вы сами решаете, какие использовать: старые или новые. Например, если способность дарует вам 12 временных хитов, когда у вас уже есть 10, у вас может быть или 10 или 12 временных хитов, но не 22.

Если у вас 0 хитов, получение временных хитов не приводит вас в сознание и не стабилизирует вас. Они всё ещё могут поглощать урон, причиняемый вам, но спасти вас может только настоящее лечение.

Если умение, даровавшее временные хиты, не указывает их длительность, они существуют, пока не кончатся или пока вы не закончите продолжительный отдых.

СРАЖЕНИЕ В КОСМОСЕ

Когда вы сражаетесь не на земле – вы сражаетесь в космосе (или в атмосфере планеты). Такие сражения невозможны без звездолета. Как правило, к 8-10 уровню, искатели приключений обзаводятся частным звездолетом или звездолетом на всю команду.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

В отличие от наземных боев, в воздушных боях не принимают непосредственное участие все члены экипажа. Как правило существует один пилот, тот кто отвечает за перемещение корабля, так же может быть еще один помощник пилота,

который помогает ему при совершении маневров.

Остальные члены команды могут заниматься другими делами. Каждый член команды может взяться за управление каким-либо бортовым орудием корабля (если таковые имеются), но только одним. В таком случае, ваш корабль может атаковать, за атаку пилота, и за атаку каждого орудия, коим управляет персонаж. Если существуют несколько типов оружия (ракеты, турболазыры, ионные пушки), то персонажи распределяют их между собой.

Так же персонажи могут заниматься починкой корабля в ходе сражения. И даже прокладывать курс через гиперпространство, пока пилот занят маневрами корабля.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

Гиперпространство — альтернативная форма Вселенной, используемая кораблями для передвижения на сверхсветовой скорости. Полное понимание природы гиперпространства учёными так и не было достигнуто, по сложившимся определениям оно является: параллельной вселенной, особым измерением в космосе, альтернативным состоянием физического сущего или просто вселенной для путешествия на сверхсветовой скорости.

ГИПЕРПРИВОД (ГИПЕРДРАЙВ)

Корабли, использующие гиперпривод, всегда проходят стандартную процедуру подготовки к «прыжку». После того как курс отмечается в навигационном компьютере, судно передвигается по проложенному курсу путем активации гиперпривода. После этого корабль ускоряется настолько, что пассажиры, находящиеся в салоне, наблюдают эффект вытянувшихся в параллельные линии звезд.

Факт ускорения был заметен и снаружи судна: когда корабль совершал прыжок в гиперпространство, он словно освещался вспышкой из-за высокой скорости и будто бы исчезал из физической вселенной.

При входе в гиперпространство корабль оставлял естественное бытие или материальное пространство. Этот феномен, известный как псевдодвижение, являлся результатом огромного ускорения, воспринимаемым в естественной среде как несоответствие быстродействия. На гиперскорости вселенная уплотнялась в синий «тоннель», фактически отсекая корабль от нормальных методов обнаружения и наблюдения.

ЗАНЯТИЕ В ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕ

В гиперпространстве не нужно управлять кораблем, так же там невозможны сражения, поэтому экипаж может заниматься каждый своими делами: починкой снаряжения, сном, игрой в азартные игры, общением и т.д.

ГЛАВА 10: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Помимо навыков некоторые классы обладают дополнительными способностями. В каждом классе приведена таблица ячеек для использования способностей. В базовой книге SW:SW существует 2 класса, обладающие дополнительными способностями – Инженер и Чувствительный к Силе.

УРОВЕНЬ СПОСОБНОСТИ

У каждой способности есть уровень, от 0 до 9. Уровень способности это примерный индикатор того, насколько оно сильно. Чем выше уровень способности, тем больший уровень должен быть у персонажа его использующего.

Уровень способности и уровень персонажа связаны, но не линейно. Обычно персонажу нужно иметь 17 уровень, чтобы накладывать способности 9 уровня.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ В ДОСПЕХЕ

Из-за необходимости поддерживать концентрацию и совершать аккуратные движения, вы должны владеть доспехом, в котором собираетесь накладывать способность. В противном случае ваши движения слишком стеснены, и вы теряете возможность использовать способности.

ЯЧЕЙКИ СПОСОБНОСТЕЙ

Вне зависимости от того, сколькими способностями владеет персонаж, он может использовать ограниченное их количество, после чего ему вновь понадобиться отдохнуть. Таким образом, в описании всех классов с дополнительными способностями есть таблица, показывающая, сколько ячеек способностей того или иного уровня способности у персонажа есть на данном уровне.

Когда персонаж использует способность, он тратит ячейку с уровнем, не меньше, чем уровень способности, как будто бы «заполняя» ячейку способности. Можете считать ячейку способностиёмкостью определённого размера — ячейка 1 уровня маленькая, а ячейки более высоких уровней большие.

Способность 1 уровня поместится в ячейку любого размера, но способность 9 уровня поместится только в ячейку 9 уровня. Таким образом, когда Умар пишет вирус 1 уровня, он тратит одну из четырёх ячеек 1 уровня, и их останется только три.

Окончание продолжительного отдыха восстанавливает все потраченные ячейки способностей (смотрите правила отдыха в главе 8).

У некоторых персонажей и чудовищ есть особые умения, позволяющие использовать способности без использования ячеек.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ С УВЕЛИЧЕННЫМ УРОВНЕМ

Если персонаж использует способность, используя ячейку с уровнем, превышающим уровень способности, способность при этом считается имеющим увеличенный уровень. Например, если Умар создает вирус 1 уровня, используя одну из своих ячеек 2 уровня, это будет вирус 2 уровня. Фактически, способность усиливается, заполняя предоставленную ему ячейку.

Некоторые способности, обладают усиленными эффектами, когда накладываются с увеличенным уровнем, что указано в их описании.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

Незначительная способность это способность, которое накладывается очень легко, без использования ячеек способности и подготовки. Постоянное использование закрепило их в сознании персонажа и даровало навыки, необходимые для постоянного воплощения их эффектов. Уровень незначительных способностей всегда 0.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Когда персонаж использует способность, используются единые правила, каким бы ни был его класс или эффект способности.

Описание каждой способности в главе 11 начинается с блока информации, включающего название способности, его уровень, требования, время использования, дистанцию, компоненты и длительность. Дальше описываются эффекты способности.

ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Большинство способностей используются действием, но некоторые используются бонусным действием, реакцией, или же требуют долгого времени.

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Способности, используемые бонусным действием, особенно быстры. Для использования такой способности вы должны в свой ход использовать бонусное действие, при условии, что в этом ходу ещё не совершали бонусных

действий. В этом ходу вы уже не сможете использовать другие способности.

РЕАКЦИЯ

Некоторые способности используются реакцией. Эти способности активируются за считанные доли секунды, и используются в ответ на определённые события. Если способность может быть использована в качестве реакции, в описании будет сказано, когда именно вы можете это сделать.

ДОЛГОЕ АКТИВИРОВАНИЕ

Некоторые способности требуют больше времени на активацию: от нескольких минут до нескольких часов. Если вы используете способность со временем накладывания больше одного действия или реакции, вы должны каждый свой ход тратить действие на накладывание этого способности, и поддерживать при этом концентрацию (смотрите ниже «Концентрация»). Если концентрация нарушена, способность не используется, но ячейка способности не тратится. Если захотите снова использовать эту способность, придётся начать всё с начала.

ДИСТАНЦИЯ

Цель способности должна находиться в пределах дистанции способности. Для таких способности как создание вируса целью является компьютерное устройство, которое вы используете при создании. Для такой способности как Молния Силы целью являются все существа в пределах определенного диапазона.

Дистанция большинства способностей указана в футах. Некоторые способности нацеливаются только на одно существо, которого вы коснётесь (включая вас). Другие способности, такие как Защита Силы, действуют только на вас. У таких способностей указана дистанция «На себя».

Способности, создающие конусы или линии эффекта, исходящие от вас, тоже обладают дистанцией «На себя», что означает, что исходной клеткой эффекта должны быть вы (смотрите ниже «Области воздействия»).

После того как способность активирована, ее эффекты не ограничиваются его дистанцией, если только в его описании не сказано обратное.

КОМПОНЕНТЫ

Компоненты способности это требования, которые нужно выполнить, чтобы ее активировать. В описании способности сказано, использует ли он технику (как компьютеры для всех способностей инженера) или же особые движения рук (чего требуют некоторые способности Чувствительного к Силе.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того чтобы использовать некоторые способности помимо уровня вы должны подходить под особые требования. Например некоторые способности Чувствительного к Силе доступны только для Светлой стороны, а некоторые, только для Темной.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Длительность способности это время, в течение которого эта способность будет активна. Длительность может измеряться в раундах, минутах, часах и даже годах. Некоторые способности указывают, что их эффект длится до тех пор, пока не будет рассеян или уничтожен.

МГНОВЕННО

Многие способности мгновенны. Способности, причиняющие урон, лечащие, создающие или изменяющие существ или предметы, не могут быть рассеяны.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Некоторые способности требуют от вас сохранения концентрации для поддерживания эффекта способности в активном состоянии. Если вы потеряете концентрацию, такое способность оканчивается.

Если способность должна поддерживаться концентрацией, это указывается в разделе Длительность, и там же указывается, сколько можно концентрироваться на нём. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется).

Нормальная деятельность, такая как перемещение и сражение, не прерывают концентрацию. Её могут прервать следующие события:

- **Накладывание другой способности, требующей концентрацию**. Вы теряете концентрацию на способности, если накладываете другую способность, требующее концентрации. Нельзя концентрироваться на двух способностях одновременно.
- **Получение урона.** Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на способности, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации. Сл равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, что выше. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, от бластерного выстрела и пламени огнемета, вы совершаете отдельные спасброски для каждого источника урона.

- **Недееспособность или смерть.** Вы теряете концентрацию на способности, если становитесь недееспособным или умираете.

Мастер может также решить, что определённые эффекты окружения, такие как попавшаяся под колеса вездехода колдобина, требуют совершения спасброска Телосложения со Сл 10, чтобы сохранить концентрацию на заклинании.

ЦЕЛИ

Обычно способность требует, чтобы вы выбрали одну или несколько целей, которые и попадут под действие эффекта способности. В описании способности сказано, на что оно нацеливается — на существ, предметы, или точку в пространстве (описано ниже).

Если у цели нет воспринимаемого эффекта, существо может вообще не узнать, что было целью способности. Естественно, трещащие молнии легко заметить, но тайные эффекты, такие как попытки, прочесть мысли, обычно проходят незамеченными, если в описании способности не сказано обратное.

СВОБОДНЫЙ ПУТЬ ДО ЦЕЛИ

Чтобы на что-то нацелиться, у вас должен быть свободный путь, поэтому у цели не должно быть полного укрытия.

Если вы создаёте область воздействия в точке, которую не видно из-за препятствия, и между вами и этой точкой есть сплошная преграда, такая как стена, исходная точка возникнет с ближайшей к вам стороны этой преграды.

НАЦЕЛИВАНИЕ НА СЕБЯ

Если способность нацеливается на любое существо, вы можете выбрать себя, кроме тех случаев, когда существо должно быть враждебным, или когда указано, что это должно быть существо, отличное от вас. Если вы находитесь в области эффекта наложенного вами же способности, вы можете сделать целью себя.

ОБЛАСТИ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Такие способности как Молния Силы у класса Чувствительный к Силе создают область, позволяющую воздействовать сразу на несколько существ.

Описание способности определяет область воздействия, которая обычно принимает одну из пяти разных форм: конус, куб, линия, сфера или цилиндр. У каждой области воздействия есть исходная точка, место, из которого исходит энергия способности. Правила форм определяют, как вы можете размещать исходную точку. Обычно исходная точка это точка в пространстве, но области некоторых заклинаний исходят из существ или предметов.

Эффект способности распространяется по прямым линиям из исходной точки. Если до какого-то места в области воздействия нет свободных линий от исходной точки, это место не включается в область воздействия. Для блокирования таких воображаемых линий препятствие должно предоставлять полное укрытие, как объясняется в главе 9.

КОНУС

Конус простирается в выбранном вами направлении из исходной точки. Ширина конуса на том или ином расстоянии от исходной точки равна расстоянию от этого места до исходной точки. Область воздействия конуса указывает его максимальную длину.

Исходная точка конуса не включается в область воздействия способности, если вы не решите иначе.

КУБ

Вы выбираете исходную точку куба, лежащую на любой из граней кубического эффекта. Для куба указывается длина его ребра.

Исходная точка куба не включается в область воздействия способности, если вы не решите иначе.

ЛИНИЯ

Линия простирается из исходной точки по прямому пути на расстояние, равное своей длине и покрывает площадь, определяемую её шириной.

Исходная точка линии не включается в область воздействия способности, если вы не решите иначе.

СФЕРА

Вы выбираете исходную точку сферы, и она исходит из неё. Размер сферы определяется радиусом, а центром будет исходная точка.

Исходная точка сферы включается в область воздействия способности.

ЦИЛИНДР

Исходная точка цилиндра является центром круга определённого радиуса, указанного в описании способности. Круг должен быть верхним или нижним основанием цилиндра. Энергия расширяется по прямым линиям из исходной точки до периметра круга, формируя основание. После этого эффект способности «выстреливает» вверх или вниз, на расстояние, равное высоте цилиндра.

Исходная точка цилиндра включается в область воздействия способности.

СПАСБРОСКИ

Во многих способностих указано, что цель может совершить спасбросок для избавления от части эффектов способности. В описании способности сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успешном или провальном спасброске.

Сл противостояния вашим способностим равна 8 + модификатор вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства + все особые модификаторы.

БРОСКИ АТАКИ

Некоторые способности требуют, чтобы персонаж совершил бросок атаки, дабы определить, попал ли эффект способности по выбранной цели. Ваш бонус атаки атакой способностью равен модификатору вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства.

Большинство способностей, требующих броска атаки, совершают дальнобойные атаки. Помните, что вы совершаете броски дальнобойных атак с помехой, если в пределах 5 футов есть враждебное дееспособное существо, видящее вас (смотрите в главе 9).

ГЛАВА 11: СПОСОБНОСТИ

Эта глава описывает самые распространённые способности SW:SW. Вначале приведён список Способностей, разбитых на классы. Дальше идут описания способностей в алфавитном порядке.

СПОСОБНОСТИ (ВИРУСЫ) ИНЖЕНЕРА

Уровень 1
Отключение сигнализации
Имитация проникновения
Проверка уровня безопасности
Слежение за активностью
Уровень 2
Заморозка
Контроль пользователя
Установка подчинительных связей
Схема предприятия
Чертежи оборудований
Уровень 3
Блокировка выходов
Блокировка доступа
Призрак взлома
Уровень 4
Отключение жизнеобеспечения
Контроль температуры
Контроль притяжения
Уровень 5
Отключение энергии
Блокировка механизмов
Отключение связей сети
Ложная аварийная ситуация
Уровень 6
Аварийная служба
Множественные цели
Слепая зона
Уровень 7
Перегруз системы
Запуск системы
Уровень 8
Подмена связей сети
Экстренное копирование данных
Ложные команды
Уровень 9
Полное отключение
Слежение методом болезни

СПОСОБНОСТИ ЧУВСТВИТЕЛЬНОГО К СИЛЕ

Уровень 0
Телекинез
Притяжение Силы
Толчок Силы
Волна Силы
Вихрь Силы
Бросок светового Меча
Уровень 1
Гибернационный транс
Искусство движения
Контроль дыхания
Предвидение
Постижение речи
Уровень 2
Видение Силы
Ощущение Силы
Ионизация
Контроль животных
Копье полуночной тьмы
Барьер Силы
Волна растений
Рана Силы
Уровень 3
Электрическое правосудие
Молния Силы
Обман разума
Оружие Силы
Пирокинез
Тутаминис
Захват Силы
Уровень 4
Свет Силы
Иллюзия Силы
Психометрия
Ослепление Силы
Прыжок Силы
Боевое слияние
Круциторн
Страх Силы
Уровень 5
Зрение Силы
Провидение
Мечу-Деру
Скорость Силы
Сфера Силы
Уровень 6
Боевая медитация
Вспышка Силы
Высасывание Силы
Лечение Силы
Замедление Силы
Кинетит
Крик Силы
Разрыв Силы
Ярость Силы
Уровень 7
Оживление
Пробег по воспоминаниям
Разрушение Силы
Рёв Силы
Смертельный взгляд

Сокрытие Силы
Уязвимая точка
Уровень 8
Темное проникновение
Шторм Силы (метеорологический)
Шторм Силы (пространственно-временной)
Уровень 9
Ментальная бомба
Переселение разума

Описание способностей

ИНЖЕНЕР

ОТКЛЮЧЕНИЕ СИГНАЛИЗАЦИИ
Уровень 1.
Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы
Дистанция: -
Компоненты: Компьютер, 5 шипов
Длительность: 30 - (уровень безопасности*попытка взлома) минут.

С помощью ваших способностей в электронике вы отключаете сигнализацию одного объекта, такого как дроид, компьютер, турель и т.д.

Эта способность не работает на сигнализацию здания.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 2 уровня или выше, урон длительность отключения увеличивается на 5 минут за каждый уровень ячейки выше 1го.

ИМИТАЦИЯ ПРОНИКНОВЕНИЯ
Уровень 1.
Время накладывания: 1 минута.
Дистанция: -
Компоненты: Компьютер, 7 шипов
Длительность: мгновенно

Вы имитируете проникновение в систему безопасности. Это выглядит так, как будто бы вы действительно проникли, при это изрядно «наследив». Этот взлом не провоцирует сигнализацию, но обнаруживается при первой проверке.

ОПРОВЕРКА УРОВНЯ БЕЗОПАСНОСТИ
Уровень 1.
Время накладывания: 30 секунд
Дистанция: -
Компоненты: Компьютер, 2 шипа
Длительность: мгновенно

Вы точно определяете уровень безопасности выбранной системы.

СЛЕЖЕНИЕ ЗА АКТИВНОСТЬЮ
Уровень 1.
Время накладывания: 2 минуты
Дистанция: -
Компоненты: Компьютер, 30 шипов
Длительность: 1 час + 1 час за каждые 10 использованных шипов сверх 30.

Вы можете отслеживать активность на выбранном устройстве. В активность входит определение, когда устройство активно и когда за ним кто-то работает.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 3 уровня вы так же можете определить чем именно занимается оператор устройства.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ЗАМОРОЗКА
Уровень 2.
Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы
Дистанция:
Компоненты: Компьютер, 10 шипов
Длительность: 5 минут

Приостанавливает работу любого устройства, так, что оператору кажется, что оно зависло.

КОНТРОЛЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
Уровень 2.
Время накладывания: 2 минуты на каждый уровень безопасности системы
Дистанция: -
Компоненты: Компьютер, 25 шипов
Длительность: 10 - (уровень безопасности*попытка взлома) минут.

Вы можете заменять команды пользователя выбранного устройства в режиме онлайн: т.е. если пользователь отправляет на выполнение какую-либо команду, вы, реакцией, подменяете эту команду на другую, схожую по уровню доступа.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **7 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

УСТАНОВКА ПОДЧИНИТЕЛЬНЫХ СВЯЗЕЙ

Уровень 2.

Время накладывания: 5 секунд на каждое оборудование в системе

Дистанция: вы должны использовать любое из оборудований выбранной системы, для которой определяете связи.

Компоненты: Компьютер выбранной системы 5 шипов

Длительность: мгновенно

По средством внедрения в систему и обменом минимальными данными с каждым клиентом системы, вы определяете сколько в системе клиентов (компьютеров, оборудования) и как они связаны между собой.

СХЕМА ПРЕДПРИЯТИЯ

Уровень 2.

Время накладывания: 2 минуты

Дистанция: -

Компоненты: Любой компьютер предприятия, 25 шипов

Длительность: мгновенно

Вы получаете последнюю обновленную схему предприятия (здания) с указанным на ней расположением оборудования и компьютеров.

ЧЕРТЕЖИ ОБОРУДОВАНИЯ

Уровень 2.

Время накладывания: 1 минута

Дистанция: 5 футов от выбранного оборудования

Компоненты: Компьютер/датапад, 20 шипов

Длительность: мгновенно

Вы получаете схему выбранного оборудования.

БЛОКИРОВАНИЕ ВЫХОДОВ

Уровень 3.

Время накладывания: 1,5 минуты

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 30 шипов

Длительность: 10 минут

Вы можете заблокировать 1d4 выбранных дверей, при этом никто не сможет их открыть на протяжении 10 минут (исключения: их могут выломать, вырезать и т.д.).

БЛОКИРОВКА ДОСТУПА

Уровень 3.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 15 шипов

Длительность: 5 минут.

Блокирует доступ к выбранному оборудованию или компьютеру (терминалу) на 5 минут.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 4 уровня вы так же можете определить как часто пытаются воспользоваться этим оборудованием.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ПРИЗРАК ВЗЛОМА

Уровень 3.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 30 шипов

Длительность: 10 - уровень безопасности минут

Вы создаете программу, которая сама (без вашего участия и контроля) имитирует взлом системы, тем самым отвлекая операторов от другой вашей деятельности (не считая взлома).

ОТКЛЮЧЕНИЕ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Уровень 4.

Время накладывания: 1 минута на каждую комнату*уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 35 шипов

Длительность: 10 минут.

Отключает жизнеобеспечение в выбранных 1d4 комнатах площадью не более 800 футов.

КОНТРОЛЬ ТЕМПЕРАТУРЫ

Уровень 4.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 5 шипов

Длительность: 15 минут.

Дает вам возможность управлять уровнем температуры в выбранном помещении (комнате) на 15 минут.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

КОНТРОЛЬ ПРИТЯЖЕНИЯ

Уровень 4.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 20 шипов

Длительность: 10 минут.

Дает вам возможность управлять уровнем притяжения в выбранном помещении (комнате) на 10 минут.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ОТКЛЮЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Уровень 5.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: вы должны находится непосредственно у главного распределительного узла

Компоненты: 35 шипов

Длительность: 15 минут.

Вы отключаете энергию в выбранных 1d4 комнатах на 15 минут, при этом система жизнеобеспечения будет работать исправно.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

БЛОКИРОВКА МЕХАНИЗМОВ

Уровень 5.

Время накладывания: 5 минут

Дистанция: вы должны находиться у выбранного механизма

Компоненты: Компьютер, 10 шипов

Длительность: мгновенно

Вы блокируете выбранный механизм. Этот механизм может быть приведен в действия, если кто-то к нему подойдет и разблокирует.

ОТКЛЮЧЕНИЕ СВЯЗЕЙ СЕТИ

Уровень 5.

Время накладывания: 2 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 40 шипов

Длительность: 5 минут.

Вы обрываете все подчинительные связи внутри сети. Сеть восстановит эти связи сама по истечении 5 минут.

ЛОЖНАЯ АВАРИЙНАЯ СИТУАЦИЯ

Уровень 5.

Время накладывания: 1,5 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 12 шипов

Длительность: 3 минуты.

Вы модулируете аварийную ситуацию (на ваш выбор) применимую к данной системе. Все устройства будут показывать информацию об аварии, но аварийная система не сработает.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

АВАРИЙНАЯ СЛУЖБА

Уровень 6.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 30 шипов

Длительность: 15 минут.

Вы провоцируете срабатывание аварийной системы, что открывает все двери и переборки (за исключением тех, которые заведомо опасны к открытию, например: шлюз в космос, заслонка от воды и т.д.).

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЦЕЛИ

Уровень 6.

Время накладывания: 6 секунд

Дистанция: 10 клеток от выбранного корабля или турели

Компоненты: Компьютер, 15 шипов

Длительность: 12 секунд.

Вы создаете помехи для системы наведения выбранного орудия, будь то корабль или стационарная турель. Выбранное орудие получает -3 к атаке на 2 раунда.

СЛЕПАЯ ЗОНА

Уровень 6.

Время накладывания: 6 секунд

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 15 шипов

Длительность: 12 секунд.

Вы определяете слепую зону у выбранного орудия, будь то корабль или стационарная турель. Ваш корабль или вы + максимум 5 союзников получают +2 к КД до конца вашего второго раунда.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 7 уровня или выше, бонус действует дольше на 1 раунд за каждый уровень ячейки выше 6й.

ПЕРЕГРУЗ СИСТЕМЫ

Уровень 7.

Время накладывания: 30 секунд на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 35 шипов

Длительность: мгновенно

Вы перегружаете выбранную системы тем самым, выводя ее из строя.

Чтобы противостоять перегрузке оператор должен совершить спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **9 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ЗАПУСК СИСТЕМЫ

Уровень 7.

Время накладывания: 12 секунд

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 50 шипов

Длительность: мгновенно

Вы экстренно запускаете ранее отключенную систему.

ПОДМЕНА СВЯЗЕЙ СЕТИ

Уровень 8.

Время накладывания: 1 минута на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 35 шипов

Длительность: мгновенно

Вы заменяете 1d8 связей сети на свои собственные. Вы можете соединять их с любым выбранным оборудованием.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **9 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ЭКСТРЕННОЕ КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ

Уровень 8.

Время накладывания: 6 секунд на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер/датапад , 38 шипов

Длительность: мгновенно

Вы копируете выбранные данные объемом не более вместимости вашего устройства.

ЛОЖНЫЕ КОМАНДЫ

Уровень 8.

Время накладывания: 6 секунд на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер/датапад , 12 шипов

Длительность: мгновенно

Вы запускаете ряд ложных команд, которые не исполняются, но которые видят пользователи.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **8 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ПОЛНОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ

Уровень 9.

Время накладывания: 3 минуты на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 56 шипов

Длительность: мгновенно

Вы отключаете выбранную систему, а так же энергоснабжение выбранного предприятия (здание).

СЛЕЖЕНИЕ МЕТОДОМ БОЛЕЗНИ

Уровень 9.

Время накладывания: 12 секунд на каждый уровень безопасности системы

Дистанция: -

Компоненты: Компьютер, 5 шипов

Длительность: 12 часов

Вы устанавливаете вирус слежки за выбранным устройством (действия выполняемые на устройстве), этот вирус передается на каждое устройство, которое входит в контакт с первоначальным и дальше по цепочке.

Чтобы определить ваше присутствие в системе пользователь должен пройти спасбросок Интеллекта, сложность которого определяется как: **10 + Уровень Инженера + Бонус Мастерства**

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ К СИЛЕ

ТЕЛЕКИНЕЗ

Уровень 0.(Неограниченная способность)
Время накладывания: действие
Дистанция: 20 + 4*Уровень персонажа футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Нейтральная способность, которой обладали одаренные Силой существа. Благодаря этой технике возможно перемещение любых предметов и объектов в пространстве, а также изменению их механических свойств. Телекинез является основой для Толчка Силы, Притяжения Силы, а также для боевого приёма со световым мечом — Броску меча. Кроме этого существует ещё множество различных аспектов данной способности.

Возможности, связанные с движением и перемещением.

Притяжение Силы. При помощи этой способности использующий Силу может притянуть к себе любой объект. Для этого ему необходимо почувствовать свою цель, чтобы сконцентрировать Силу на этом объекте и перенаправить её в свою сторону. Максимальный вес объекта определяется как:

5 + 10*Уровень Чувствительного к Силе + Бонус мастерства фунтов.

Если вы пытаетесь вырвать предмет из рук, манипуляторов и т.п. существа, то существо должно совершить спасбросок Силы, чтобы удержать предмет, в противном случае, вы притягиваете к себе предмет. Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства

Толчок Силы. Этот приём наиболее распространённый среди всех других, он сам имеет несколько разновидностей. Для использования этой способности обычно создаётся волна в Силе, толкающая или сметающая противника. При этом область воздействие имеет вид конуса основанием 20 футов либо линия, по вашему выбору. Цели должны совершить спабросок Ловкости, чтобы устоять, в противном случае они отталкиваются на выбранное расстояние и падают ничком.. Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства

Если вы используете Толчок Силы на чувствительном к Силе существе, то оно вместо спасброска Ловкости, может сделать спасбросок Мудрости.

Вихрь Силы. Представляя собой более развитый вариант Толчка, этот приём помогает джедаю или ситу поднять противника в воздух и в течение какого-то времени закружить его в воздухе подобно стремительному водовороту. Нанося при этом 1d4+Мод. Мудрости урона.

Волна Силы. Один из самых мощных видов Толчка Силы. Приём позволяет разнести волну энергии вокруг владельца, которая уносит неспособных удержаться людей или объекты в пределах радиуса поражения, не оставляя незатронутым практически ничего. При этом область воздействие имеет вид сферы с центров в вас и радиусом 15 футов. Цели должны совершить спабросок Ловкости, чтобы устоять, в противном случае они отталкиваются на выбранное расстояние и падают ничком.. Сложность спасброска вычисляется, как:

10 + Мод. Мудрости + Бонус Мастерства

Бросок Светового Меча. Вы можете совершить дальнобойную атаку световым мечом дальностью 20/50, при этом нанося цели вдвое меньший урон. Вернуть свое оружие обратно в руку вы сможете только использовав Притяжение Силы, в свой следующий раунд.

ГИБЕРНАЦИОННЫЙ ТРАНС

Уровень 1.
Время накладывания: действие
Дистанция: на себя
Требования: Светлая Сторона, концентрация
Длительность: 1d8 часов

Гибернационный транс, называемый также джедайским или целительным трансом — способность адепта Силы погружаться в очень глубокий транс. Применяется для лечения или при выживании в неблагоприятной окружающей среде (в частности, при недостатке кислорода).

Вы впадаете в транс. При этом вы получаете +4 бонуса ко всем спасброскам и КД. Вам так же не требуется кислород. Вы не можете двигаться, концентрироваться и предпринимать какие-либо действия. Если через указанное время часов вы пробуждаетесь в благоприятной области (атмосфере) то вы восстанавливаете себе все хиты. В противном случае вы должны совершить спасбросок Мудрости сложность которого: 16+Ваш уровень. Если вы преуспели, то вы можете вновь впасть в транс на 1d6 часов, в противном случае вы погибаете. Если вы снова очнетесь в неблагоприятной среде, то вы погибаете.

ИСКУССТВО ДВИЖЕНИЯ

Уровень 1.
Время накладывания: действие
Дистанция: на себя

Требования: -
Длительность: 6 секунд

Данная техника походила на высшую форму движения, разработанную для использования в Ордене. Преподаватели обучали этому юнлингов с помощью полосы препятствий. Искусство развивало ловкость и рефлексы. Ученики должны были пройти тренажёр, избегая световых лучей со стен, потолка и пола.

Вы получаете +2 бонус акробатики и +15 футов к скорости передвижения на следующие 6 секунд.

КОНТРОЛЬ ДЫХАНИЯ

Уровень 1.
Время накладывания: действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 10 минут

Контроль дыхания был одной из способностей Силы, не относящейся ни к светлой, ни к темной стороне. Джедай или сит мог с помощью Силы замедлить свой метаболизм почти до нуля. Контроль таким образом позволял джедаю или ситу не дышать долгое время.

Вы получаете невосприимчивость к газам и ядам, распыленным в газообразной форме.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 2 уровня или выше, то вы можете не дышать дополнительные 5 минут за каждую ячейку выше 1й.

ПРЕДВИДЕНИЕ

Уровень 1.
Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: мгновенно

Благодаря Предвидению, именуемому иногда Боевым предвидением, чувствительный к Силе мог прогнозировать движения противника в битве. Предвидение проявлялось в качестве кратковременных видений Силы предстоящих событий.

Вы можете спрогнозировать следующее действие выбранного существа, на протяжении 6 секунд (1 раунд)

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 2 уровня или выше, то вы можете спрогнозировать действие выбранного существа на протяжении 12 секунд (2 раунда).

ПОСТИЖЕНИЕ РЕЧИ

Уровень 1.
Время накладывания: действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 1 час

Постижение Речи – способность Силы, благодаря которой джедай мог понимать большую часть неизвестных ему галактических языков.

На следующий час вы понимаете речь, которую слышали максимум 10 минут назад.

ВИДЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 2.
Время накладывания: 1 час.
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: мгновенно

Видения Силы являлись редким, но мощным проявлением Силы по отношению к тем, кто был способен касаться её. Видения и способность к провидению считались краеугольным камнем концепции единой Силы. Также видения могли являться одной из форм предвидения - способности, используемой в бою.

Вы можете погрузиться в медитацию, и попытаться спровоцировать видение Силы, в случае успеха вам откроется часть размытого будущего касающегося данного места, в случае провала вы восстановите одну дополнительную кость хитов за счет медитации.

ОЩУЩЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 2.
Время накладывания: действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: мгновенно

Ощущение Силы или Чувство — одна из базовых способностей Силы. Благодаря ей можно было уловить чувства окружающих существ через рябь в Силе. Волнения могут возникать в результате значимых событий. Они также могут предупредить о приближении опасности или присутствии Тёмной стороны. Джедаи, а также чувствительные к Силе, но слепые от природы миралуки были в состоянии видеть существ, не прибегая к физическим чувствам.

Вы получаете информацию о приближающихся опасностях или наоборот о то, что таковые отсутствуют.

ИОНИЗАЦИЯ

Уровень 2.
Время накладывания: действие

Дистанция: конус дальность 20 футов, основанием 35 футов.
Требования: -
Длительность: мгновенно

Ионизация была способностью чувствительных к Силе использовать потоки ионов для повреждения и перегрузки электронных систем. Чаще всего ионизация применялась для обезвреживания дроида.

Вы наносите 2d6+Мод. Мудрости урона дроидам и электронным приборам. Если цель проваливает спасбросок Телосложения (приборы проваливают автоматически), то она отключается.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 3 уровня или выше, то вы наносите на 1d6 урона больше.

КОНТРОЛЬ ЖИВОТНЫХ

Уровень 2.
Время накладывания: действие
Дистанция: конус дальность 20 футов, основанием 35 футов.
Требования: -
Длительность: 1 минута.

Контроль животных, именуемый также как Дружба с животными или Обман животных — были группами техник, при помощи которых чувствительный к Силе мог управлять разного рода зверьми. Приручив или подчинив животное, можно было сделать его своим охранником, ездовым животным или просто убедить не нападать.

Вы воздействуете на животное, если оно провалило спасбросок Мудрости, то вы контролируете его, и оно выполняет ваши приказы.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

КОПЬЕ ПОЛУНОЧНОЙ ТЬМЫ

Уровень 2.
Время накладывания: действие
Дистанция: 25 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: мгновенно

Копьё полуночной тьмы — способность Тёмной стороны Силы. Она позволяла использовавшему Тёмную сторону существу собрать вокруг себя сгустки Тёмной энергии, материализовав тем самым тёмное копьё и метнуть его в противника. Копьё ранило и даже могло убить человека, словно было настоящее.

Вы концентрируетесь и сотворяете копье темной энергии, после чего совершаете дальнобойную атаку. Цель совершает спасбросок Мудрости, в случае провала она получает 3d6 урона.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 3 уровня или выше, то вы наносите на 1d6 урона больше.

БАРЬЕР СИЛЫ

Уровень 2.
Время накладывания: действие
Дистанция: 20 футов
Требования: концентрация
Длительность: 1 минута

Барьер Силы был и наступательной, и оборонительной техникой Силы, не относящейся к светлой или темной стороне Силы. Благодаря технике чувствительный к Силе мог создать барьер или стену энергии Силы вокруг намеченной цели, будь то сам использующий, союзник или враг.

Вы заключаете выбранную цель в Силовой барьер. Цель становится недееспособной до тех, пока не преуспеет в спасброске Мудрости, или пока не пройдет 1 минута.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

ВОЛНА РАСТЕНИЙ

Уровень 2.
Время накладывания: действие
Дистанция: конус дальность 20 футов, основанием 35 футов, или сфера с центром в вас и радиусом 10 футов.
Требования: Светлая Сторона; использовать, если рядом есть растущая флора.
Длительность: 1 минута

Волна растений, возможен перевод Контроль над растениями — способность Светлой стороны Силы, которая основывалась на потоках жизненной энергии в растениях.

Если цели попали под воздействие, то они становятся опутанными, до тех пор пока не совершит успешный спасбросок Ловкости или не пройдет 1 минута.

Сложность спасброска: **8 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

РАНА СИЛЫ

Уровень 2.
Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: 25 футов
Требования:

Длительность: мгновенно

При помощи этой способности её владелец может использовать Силу, чтобы оказать влияние на внутренние органы жертвы. Таким образом, это позволит джедаю или ситу причинить ей сильную боль и страдания, сдавив сердце или вызвав спазм лёгких.

Выбранная цель получает 1d12+6 урона. Если цель чувствительное к Силе существо, оно может провести спабпросок Мудрости и в случае успеха получить только половину урона.

Сложность спасброска: **8 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Уровень 3.

Время накладывания: действие

Дистанция: 20 футов

Требования: Светлая сторона, органические конечности.

Длительность: мгновенно

Электрическое правосудие, известное также как Изумрудная молния - редкая способность Силы, известная как в Старом, так и в Новом Орденах джедаев. Эта способность Силы проявлялась как энергетический разряд жёлтого или зелёного цветов вместо белого или голубого, однако в остальном, как внешне, так и в применении, она была схожа с такой очевидно тёмной и агрессивной техникой, как Молния Силы. Принципиальная разница, однако, заключалась в том, что пользующийся этой способностью джедай не ставил перед собой цели убить, искалечить или подвергнуть пытке свою жертву. Наоборот, здесь ставка делалась на то, чтобы сделать противника небоеспособным, не нанося ему серьёзных повреждений - например, задержать опасного преступника и передать его в руки правосудия (откуда и название этой техники). Тем не менее эта редкая способность считалась среди джедаев сомнительной, так как внутренне ассоциировалась с гневом и агрессией.

Выбранная цель получает 1d8+6 урона электричеством. Цель так же становится парализованной если провалило спасбросок мудрости.

Сложность спасброска: 10 **+ Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

МОЛНИЯ СИЛЫ

Уровень 3.

Время накладывания: действие

Дистанция: конус дальность 15 футов, основанием 25 футов.

Требования: Темная сторона, органические конечности.

Длительность: мгновенно

Молния Силы была широко распространённым умением использования Силы. Она в основном применялась последователями Тёмной стороны, чаще всего ситами. Из-за этого способность обычно называли Молнией ситов.

Попавшие в зону поражения цели получают 2d6+8 урона электричеством.

ОБМАН РАЗУМА

Уровень 3.

Время накладывания: бонусное действие

Дистанция: конус дальность 40 футов

Требования: -

Длительность: 6 секунд

Обман разума был способностью, позволявшей влиять на мысли живых существ с помощью Силы. Чаще всего способность применялась для принуждения или выведывания какой-либо информации путём голосовой манипуляции. Такое применение помогало решать вопросы ненасильственным путём. Также мог использоваться для обращения к сенсорному восприятию для отвлечения врагов или вызова дружественного огня среди них.

Вы используете ментальный трюк и выбранная цель теряет бдительность. Выбранное разумное существо получает -2 к КД и к атаке до конца вашего следующего хода.

ОРУЖИЕ СИЛЫ

Уровень 3.

Время накладывания: бонусное действие

Дистанция: на рукопашное оружие в своих руках (руке)

Требования: -

Длительность: 1 минута

Оружие Силы было способностью Силы насыщать оружие Силой на определённый период времени. Направляя энергию в оружие, его обладатель мог наносить больший урон, чем обычным оружием. Усиленным Силой оружием можно было блокировать световой меч, не поломав его при этом.

Вы используете эту способность на своем оружие, которое причиняет 1d6 дополнительного урона (того же типа что и обычный урон этого оружия) и имеет сопротивление жару светового меча на 1 минуту.

ПИРОКИНЕЗ

Уровень 3.

Время накладывания: действие

Дистанция: 30 футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Пирокинез – способность чувствительных к Силе существ управлять и создавать огонь с помощью трения молекул воздуха друг об друга.

Вы створяете шар огня. Вы можете использовать его для совершения дальнобойной атаки. Такая атака наносит 2d10 урона огнем в радиусе 5 футов.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 4 уровня или выше, то вы наносите на 1d10 урона больше.

ТУТАМИНИС

Уровень 3.

Время накладывания: реакция на попадание по вам атаки какой-либо энергией
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: мгновенно

Тутаминис — общее название, применявшееся Орденом джедаев для обозначения техник Силы, связанных с поглощением энергии. На протяжении долгой истории Ордена этим техникам, объединённым в одну группу и относившимся к области контроля, обучались юнлинги. Хотя во времена Галактической Республики все джедаи упражнялись в использовании этих способностей, очень редко встречались те, кто умел поглощать сконцентрированную энергию (например, выстрел бластера или клинок светового меча). Несмотря на то, что тутаминис получил своё название и практиковался в Ордене, применяли его не только джедаи. На самом деле, большинство чувствительных к Силе индивидов учились использовать или, по крайней мере, контролировать хотя бы некоторые из техник, преподававшихся в Храме.

Как только по вам прошла атака (огнем, электричеством, лазером или другой энергией), вы можете реакцией использовать тутаминис, при этом вы не получаете повреждений (урона) от этой атаки и получаете сопротивление 10 от того же типа урона до конца своего 2го хода.

ЗАХВАТ СИЛЫ

Уровень 3.

Время накладывания: действие
Дистанция: 30 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: максимум 36 секунд

Очень эффективный приём, позволяющий поднять свою жертву в воздух. В таком положении легче затем душить части её тела (используется уже не Рана Силы, удерживать тело в воздухе и одновременно воздействовать на него изнутри — это требует большей концентрации). Однако конкретно воздействие на органы не является аспектом этой способности, самое главное — именно захват жертвы и лишение её точки опоры.

Выбранная цель отрывается от земли и становится ошеломленной. В свой ход бонусным действием вы можете поддержать эту способность.

СВЕТ СИЛЫ

Уровень 4.

Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя, союзника
Требования: Светлая сторона
Длительность: 1 минута

Свет Силы – способность служителя Светлой стороны Силы противостоять воздействию Тёмной Стороны.

Цель получает владение спасбросками против воздействий темной стороны. Цель так же получает +2 к атаке по адептам темной стороны.

ИЛЛЮЗИЯ СИЛЫ

Уровень 4.

Время накладывания: действие
Дистанция: 40 футов
Требования: -
Длительность: 1 минута

Иллюзия Силы была очень мощной способностью Силы из разнообразия методик Обмана разума. Пользователь Силы мог создавать в умах существ, находящихся в пределах досягаемости, различные видения, а также визуальные образы, которые были прозрачными наподобие голограмм. Основным отличием Иллюзии Силы от голограммы являлось то, что иллюзия проецировалась в уме существа и управлялась мысленно по желанию ее создателя. Что еще более важно, Иллюзия Силы влияла напрямую на все органы чувств, будь то зрение, слух или эхолокация и при этом не имело значение, что жертва могла использовать кибернетические имплантанты, камеры слежения и прочие электронные системы.

Цель получает видит внушаемые вами видения и действует согласно свей реакции на эти видения.

ПСИХОМЕТРИЯ

Уровень 4.

Время накладывания: действие

Дистанция: предмет, к которому вы прикасаетесь
Требования: -
Длительность: мгновенно

Психометрия, также известная как телеметрия — умственный приём Силы, заключавшийся в способности «читать» неодушевлённые объекты «внутренним ощущением», чувствовать прошлые события, окружавшие эту вещь, путём собирания незначительных психических отпечатков, оставленных живыми руками. Полученная проекция ничем не отличается от проекции оригинального объекта владельца, позволяя пользователю видеть события и слышать звуки, как будто бы он присутствовал там лично. При этом опытный джедай также может получить впечатления от эмоций владельца по отношению к определённым событиям.

Вам становится известно предыстория выбранной вещи. Вы получаете видения о ее бывших хозяев и окружающих событиях.

ОСЛЕПЛЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 4.
Время накладывания: действие
Дистанция: 30 футов
Требования: Светлая сторона
Длительность: мгновенно

Ослепление Силы было способностью чувствительных к Силе создавать при помощи телекинеза вспышки энергии, вызывая временную слепоту. Джедаи могли скрываться от противника, затрудняя его восприятие. Тем не менее, способность к Зрению Силы, позволявшая видеть без глаз, могла защитить от Ослепления.

Выбранная цель становится ослепленной до тех пор пока не преуспеет в спасброске Мудрости.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

ПРЫЖОК СИЛЫ

Уровень 4.
Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 30 секунд

Прыжок Силы, также известный как Скачок Силы, был способностью Силы увеличить природную прыгучесть пользователя. Чувствительные к Силе адепты могли с помощью этой способности без вреда совершать умопомрачительные прыжки в горизонтальной и вертикальной плоскостях.

Длинна и высота ваших прыжков утраивается.

БОЕВОЕ СЛИЯНИЕ

Уровень 4.
Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя и чувствительных к силе союзников
Требования: Светлая сторона
Длительность: 18 секунд

Боевое слияние или Слияние Силы — техника, благодаря которой можно было объединить в Силе несколько разумов одарённых существ. Способность также позволяла черпать энергию друг у друга. Тонкости Боевого слияния были известны в старом Ордене, хотя оно редко практиковалось, так как являлось опасным. С помощью Боевой медитации можно было повлиять как на союзников, так и на противников, даже не чувствительных. Боевое слияние, в свою очередь, помогало сконцентрироваться и улучшить навыки одарённых существ, находящихся в слиянии.

Вы и ваши чувствительные к Силе союзники получают +2 к атакам и +1 бонус Мудрости до конца вашего 3го хода.

КРУЦИТОРН

Уровень 4.
Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 6 секунд

Краситорн или Круцитoрн — техника для преодоления физической боли за пределами нормального порога. Техника давала возможность блокировать собственное сознание от посторонних восприятий. Посредством ментального проникновения можно было как сосредоточиться на другом ощущении, так и повысить болевые ощущения цели.

Вы получаете +2 бонус КД и владение всеми спасбросками до конца вашего следующего хода.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 5 уровня или выше, то длительность увеличивается еще на один ход.

СТРАХ СИЛЫ

Уровень 4.
Время накладывания: действие
Дистанция: 20 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: 5 минут

Страх Силы был разновидностью Обмана разума и способностью Силы, относящейся к Темной стороне Силы, которая начала

практиковаться приблизительно в 4000 ДБЯ ситами и джедаями, склонившимися к Темной стороне. Пользующийся этой способностью воздействовал на чувства субъекта, вызывая не поддающийся контролю страх, который наносил сильный психологический ущерб. Через чистую Силу можно было сломить храбрость и деморализовать существо, заставив отказаться от сопротивления. В зависимости от психологической стойкости, жертва либо оставалась беззащитной на месте, либо в панике пыталась убежать от противника.

Выбранная цель становится испуганной до тех пор пока не преуспеет в спасброске Харизмы или пока не пройдет 5 минут.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 5 уровня или выше, то вы можете выбрать дополнительную цель для страха.

ЗРЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 5.

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: мгновенно

Зрением Силы называлась способность чувствительного к Силе существа видеть с закрытыми, повреждёнными или отсутствующими глазами. При помощи этой способности имелась возможность чувствовать пространство даже в темноте или за визуальной преградой, например, за стеной. Обученные Зрению Силы или вынужденные его использовать могли противостоять убеждающим техникам и игнорировать ослепляющие. Иногда эту способность рассматривают как способность чувствовать при помощи Силы в целом.

Вы видите в темноте или в любой другой ситуации, когда зрение вас подводит. Вы получаете иммунитет к ослеплению.

ПРОВИДЕНИЕ

Уровень 5.

Время накладывания: 1 минута
Дистанция: радиус в 100 футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Провидение - способность с помощью Силы видеть расплывчатые очертания тех или иных событий, которые могли произойти в различных местах и в различное время. Такие видения сосредотачивались на сильных образах и эмоциях. Будущее, однако, всегда в движении, а значит, изменчиво, и поэтому предсказать что-то с идеальной точностью невозможно.

Вы получаете расплывчатые видения будущего в целом.

МЕЧУ-ДЕРУ

Уровень 5.

Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 5 минут

Мечу-деру носило название техники Силы, с помощью которой чувствительный к Силе индивид мог задействовать технопатию, способность чувствовать технику для интуитивного понимания сложной механической структуры, и технокинез, что позволял переделать и модернизировать огромное разнообразие техники.

Вы ощущаете всю технику (в частности дроидов) в пределах 100 футов. Вы так же можете понять устройство выбранного механизма, расположенного не дальше 50 футов от вас.

СКОРОСТЬ СИЛЫ

Уровень 5.

Время накладывания: действие
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 24 секунды.

Скорость Силы, также именуемая Вспышкой скорости или Спринтом Силы — способность, применяемая чувствительными к Силе существами для временного увеличения скорости своего передвижения. Наиболее одарённые практики этой способности могли разгоняться или сохранять приобретённую скорость сильнее и дольше остальных. Обладая повышенной скоростью восприятия, практик этой способности мог видеть окружающую среду в замедленной съёмке, что позволяло ему уворачиваться от вражеских атак и производить свои собственные стремительные и точные выпады.

Ваша скорость увеличивается втрое на 24 секунды (4 раунда). Вы так же получаете +2 бонус КД.

СФЕРА СИЛЫ

Уровень 5.

Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: Темная сторона
Длительность: 12 секунд

Техника позволяла создать сферу из красной энергии, которая причиняла вред противникам и отклоняла бластерные заряды.

Вы создаете вокруг себя сферу, которая отражает все бластерные заряды. Вы получаете иммунитет к лазерным дальнобойным атакам на 2 раунда.

БОЕВАЯ МЕДИТАЦИЯ

Уровень 6.

Время накладывания: 10 минут
Дистанция: Планета, орбита
Требования: концентрация
Длительность: до 5 часов.

Боевая медитация была феноменальной способностью Силы, используемой как последователями Света, так и сторонниками Тьмы. При использовании такой медитации в бою владелец мог повысить боевой дух и боевые качества своих солдат, одновременно вселяя неуверенность противнику, подавляя его волю к сражению. Будучи эффективной в крупном космическом сражении эта способность была также незаменима и в менее масштабном поединке, например, во время битвы двух наземных групп.

Медитируя, вы повышаете боевой дух своих войск в пределах 1 планеты или ее орбиты. Ваши союзники получают +1 к атаке, при этом ваши противники совершают все спасброски с помехой. Как только вы теряете концентрацию, медитация завершается.

ВСПЫШКА СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: действием
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: 1 минута

Вспышка Силы — техника, доступная чувствительным к Силе, позволявшая им оставаться скрытыми от глаз других. Подобно Ионизации, джедай или сит мог временно отключить охранные голокамеры, вызвав статические помехи, после чего проходил дальше без опасения быть обнаруженным, в то время как охранная служба принимала неисправность за штатную ситуацию. Наиболее мощные джедаи или ситы могли ослеплять датчики звёздных кораблей, появляясь в системе.

Вы становитесь невидимы для существ, сканеров, датчиков и т.д., но вас все еще могут ощущать чувствительные к Силе персонажи.

ВЫСАСЫВАНИЕ СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: действием
Дистанция: 10 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: мгновенно

Высасывание Силы — совокупность наступательных и оборонительных техник Тёмной стороны Силы, используемой чувствительными к Силе существами для принудительного воздействия на органические цели и места, полные энергии Силы. Техники отличаются друг от друга масштабом действия, внешними эффектами и скоростью истощения жертв.

Вы высасываете из живого существа 3d10 хитов, при этом излечиваетесь на это значение, если ваши хиты полные, то остаток преобразуется во временные хиты. Если цель чувствительное к Силе существо, оно может совершить спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект уменьшается вдвое.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

ЛЕЧЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: действием
Дистанция: на себя, либо цель в пределах 5 футов.
Требования: Светлая сторона
Длительность: мгновенно

Исцеление Силы или Лечение Силы — способность чувствительного к Силе существа ускорять естественный процесс регенерации повреждений.

Вы восстанавливаете выбранному существу 2d12 хитов.

На больших уровнях: Если вы используете эту способность, используя ячейку 7 уровня или выше, то вы восстанавливаете цели все хиты.

ЗАМЕДЛЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: действием
Дистанция: 25 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: 5 минут

Замедление Силы было техникой чувствительных к Силе разумных существ, предположительно, придерживавшихся Тёмной стороны. Техника замедляла деятельность жертвы как психически, так и физически.

Выбранное существо совершает все проверки с помехой. Вдобавок его скорость уменьшается вдвое. До тех пор пока он не преуспеет в спасброске Мудрости или пока не пройдет 5 минут.

Сложность спасброска: **10 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

КИНЕТИТ

Уровень 6.

Время накладывания: действием
Дистанция: 25 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: 5 минут

Кинетит — тёмная техника Силы, позволявшая создавать лучистый сгусток энергии, своего рода вариации Молнии Силы. Сформированная энергетическая сфера, тем не менее, поражала противника не электричеством, а выступала в качестве твёрдого снаряда. Если цель оказывалась чувствительной к Силе, она могла отклонить снаряд в сторону.

Вы наносите цели 4d8+8 урона. Если целью является чувствительное к Силе существо оно может совершить спасбросок Ловкости, в случае успеха цель не получает урона.

Сложность спасброска: **11 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

КРИК СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: реакция на получение урона
Дистанция: сфера радиусом 15 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: мгновенно

Крик Силы - способность чувствительного к Силе, непреднамеренно используемая приверженцами темной стороны. Она представляет из себя пронзительный крик, вызванный сильным разочарованием, яростью или горем, выпущенными через Силу.

Вы наносите всем целям в зоне поражения 2d8 урона звуком, так же если они не преуспели в спасброске Ловкости, то они отлетают на 25 футов и падают ничком.

Сложность спасброска: **11 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

РАЗРЫВ СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: действие
Дистанция: 15 футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Это, возможно, одна из самых тёмных способностей, известная как ситам, так и джедаям. Являясь продвинутой формой Захвата и Раны одновременно, приём направлен исключительно на полное физическое уничтожение одиночного противника. Владелец поднимает жертву в воздух, и все внутренние органы её тела до последней клеточки дробятся под воздействием смертоносной силы (с соответствующим звуковым сопровождением), сводя всю анатомию на нет. Приём немного напоминает Взрыв Силы — в обоих случаях враг лишается своих внутренностей, однако принцип использования в корне разный — Взрыв работает изнутри, из одной заданной точки, в Разрыве же применяется наружное давление (даже сокрушение) на те же самые органы.

Вы наносите выбранному существу 8d12 урона. Если оно выживает, то оно становится бессознательным.

Чувствительные к Силе существа могут совершить спасбросок Мудрости, в случае успеха они получают лишь четверть урона и не теряют сознание.

Сложность спасброска: **14 + Мод. Мудрости + Бонус мастерства**

ЯРОСТЬ СИЛЫ

Уровень 6.

Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: на себя
Требования: Темная сторона
Длительность: 6 секунд

Ярость Силы, также известная как Тёмная ярость, была способностью чувствительных к Силе, к особому использованию Тёмной её стороны. Они могли в единое целое собрать внутренние страхи, боль, ненависть и преобразовать эти эмоции в чистую и интенсивную ярость. Концентрируя её, последователи Тёмной стороны усиливали собственные возможности, такие, как мощь, защиту и скорость. Однако, ярость наносила определённый физический вред организму, включая внешнему виду последователя Тёмной стороны, кроме того, неопытные часто слабели после первого использования Ярости Силы.

Вы получаете +4 бонус к атакм, но при этом терпите штраф -2 к КД, до конца вашего следующего хода.

ОЖИВЛЕНИЕ

Уровень 7.

Время накладывания: бонусное действие
Дистанция: 10 футов
Требования: Светлая сторона
Длительность: мгновенно

Оживление – тяжёлая в освоении техника Силы, доступная лишь немногим рыцарям-джедаям. С помощью данной способности они могли привести в сознание раненого в бою,

находившегося без сознания органического существа.

Выбранное существо без создания (или умирающее) стабилизируется и получает 2к10 временных хитов.

ПРОБЕГ ПО ВОСПОМИНАНИЯМ

Уровень 7.

Время накладывания: действие
Дистанция: 5 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: 6 секунд

Пробег по воспоминаниям или Прогулка по памяти — ментальная техника Тёмной стороны Силы, которая позволяла заставить противника заново пережить все его наиболее трагические воспоминания, причинявшие боль. Ввиду элемента пыток техника считалась изощрённым методом пытки.

Выбранное разумное существо получает штраф -4 КД и совершает с помехой спасброски Мудрости и Ловкости до конца вашего следующего хода.

РАЗРУШЕНИЕ СИЛЫ

Уровень 7.

Время накладывания: действие
Дистанция: 30 футов, сфера радиусом 15 футов
Требования: Темная сторона
Длительность: мгновенно

Разрушение Силы – была Способностью Тёмной Стороны, которую использовал Сит или Тёмный Джедай, что позволяло ему создавать масштабные энергетические поля и бросать их в любом направлении. При использовании огромного количества энергии находящейся в самом Сите, почерпнутой от Тёмной Стороны, и с невероятной концентрацией, он может использовать свое тело в качестве проводника. Обычно выстрел происходил через плечо или руку, он мог взорвать большой радиус, испаряя любого, кто слишком близко подошел к нему. Даже те, кто избежал прямого контакта, все равно ощущали на себе воздействие. Использование способности было очень изнурительным, и требовало огромной концентрации и внимания, хотя её можно было использовать несколько раз.

Вы выбираете точку в пределах 30 футов от вас и направляете туда энергию. Энергия высвобождается посредством взрыва радиусом 15 футов и наносит урон 4к10+5 всем существам, попавшим в зону поражения.

РЕВ СИЛЫ

Уровень 7.

Время накладывания: действие
Дистанция: конус дальностью 25 футов и основанием 45 футов.
Требования: -
Длительность: мгновенно

Рёв Силы — уникальная способность, позволявшая её практику преднамеренно усиливать свой голос.

Вы выбираете направление, в сторону которого будет совершен рев. Существа, попавшие в зону поражения, получают 3d8+6 урона звуком и становятся оглохшими.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

Уровень 7.

Время накладывания: действие
Дистанция: конус дальностью 20 футов и основанием 35 футов
Требования: Темная сторона, органические глаза
Длительность: мгновенно

Смертельный взгляд – техника Тёмной стороны Силы, позволявшая владельцу-ситу причинять боль всему, что тот видел перед собой, сжигая противника, или нанося повреждения его внутренним органам. Зачастую, чтобы использовать способность, нужно было видеть все визуально, то есть, можно было и ранить союзников, слепым не дана эта способность. Техника сильно выматывала владельца.

Все существа попавшие в зону поражения получают 3d10+5 урона и становятся испуганными на один раунд.

СОКРЫТИЕ СИЛЫ

Уровень 7.

Время накладывания: 5 минут
Дистанция: на себя
Требования: -
Длительность: неограниченно

Сокрытие Силы, также именуемое Невидимостью Силы или Скрытым Присутствием — способность, применяемая высоко чувствительными к Силе лицами, с целью скрыть свою принадлежность к Темной или Светлой Стороне, их способность использовать Силу или даже всецело скрыться в Силе от других чувствительных к ней существ.

Вы скрываетесь в Силе от других чувствительных к Силе существ. Либо просто скрываете ваше принадлежность к Темной или Светлой стороне. Если вы потеряете концентрацию, эффект пропадает.

СОКРЫТИЕ СИЛЫ

Уровень 7.
Время накладывания: 30 секунд
Дистанция: 5 футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Талант находить при помощи Силы уязвимые точки являлся редким даром и позволял обнаружить слабые места во всём - в материальных объектах, в людях, в событиях, в организациях и так далее.

Вы прикасаетесь к металлу/стеклу/камню и разрушаете его.

ТЕМНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

Уровень 8.
Время накладывания: 5 минут
Дистанция: 5 футов
Требования: -
Длительность: мгновенно

Тёмное проникновение было уникальной способностью чувствительного к Силе, которая позволяла ему возвращать других к жизни с самого края гибели.

Вы воскрешаете существо, погибшее не позднее часа.

ШТОРМ СИЛЫ (МЕТЕОРОЛОГИЧЕКСИЙ)

Уровень 8.
Время накладывания: 10 минут
Дистанция: 2 мили (сух)
Требования: Темная сторона
Длительность: мгновенно

Шторм Силы был обозначением метрологического явления Силы, который представлял собой своеобразное объединение двух техник - Вихря Силы и молнию Силы, создавая явление сродни сухому тропическому шторму. Использование Шторма заключалось обычно в воздействии на небольшую область.

Вы создаете шторм диаметром в 1 милю.

ШТОРМ СИЛЫ (ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ)

Уровень 8.
Время накладывания: 20 минут
Дистанция: 10 миль
Требования: Темная сторона, использование на космос
Длительность: мгновенно

Пространственно-временной Силовой Шторм, в отличие от метеорологического, позволял создавать гиперпространственные червоточины, используя энергию Тёмной стороны Силы. Силовой Шторм мог различаться по размерам, от небольших вихрей размером с фрахтовщик, до гигантских дыр, способных поглотить целый космический флот. Небольшие штормы были гораздо легче контролировать на значительных дистанциях, чем более крупные.

Вы создаете огромную гиперпространственную червоточину способную уничтожать корабли.

МЕНТАЛЬНАЯ БОМБА

Уровень 9.
Время накладывания: 1 час
Дистанция: сфера радиусом 10 миль
Требования: Темная сторона, помощь не менее 50 чувствительных к силе, концентрация
Длительность: мгновенно

Ментальная бомба - была мощным оружием Силы, результатом древнего ритуала, в ходе которого через сфокусированную силу воли многих объединённых ситов выпускалась волна Тёмной Стороны Силы.

Все чувствительные к силе существа (в том числе и создатели) погибают в физическом смысле, но становятся навсегда заложниками метальной сферы.

ПЕРЕСЕЛЕНИЕ РАЗУМА

Уровень 9.
Время накладывания: 1 минута
Дистанция: выбранное существо или предмет
Требования: Темная сторона, Светлая сторона (при использовании персонаж переходит на темную сторону)
Длительность: неограниченно

Переселением разума назывался комплекс техник, доступных чувствительным к Силе, в основном, могущественным последователям Тёмной её стороны. С помощью таких техник можно было переместить своё сознание в тело другого человека и даже в неодушевлённый предмет, приобретая таким образом вечную жизнь. Древние Лорды ситов осваивали секрет переселения разума и использовали его снова и снова, чтобы обмануть смерть. В более поздние эпохи для обеспечения бессмертия использовались технологии клонирования.

Вы покидаете свое тело и переселяетесь в новое. Если вы переселяетесь в существо другой расы, то становитесь представителем новой расы приобретая соответствующие характеристики (и теряя характеристики предыдущей расы). Если вы переселяетесь в неодушевленный предмет, то вы становитесь недееспособным, за исключением применения Переселения разума, Обмана разума и Ощущения Силы.

Приложение А: Состояния

Состояния различными способами изменяют возможности существа и могут являться следствием заклинания, классового умения, атаки чудовища или другого эффекта. Большинство состояний, вроде состояния «ослеплённый», негативны, но некоторые из них, например, «невидим», могут быть полезны.

Состояние длится до тех пор, пока не будет прервано (например, состояние «сбитый с ног» прерывается, когда существо встаёт) или в течение времени, которое указано в эффекте, вызвавшем это состояние.

Если разные эффекты вводят существо в одно и то же состояние, каждый из случаев имеет отдельную длительность, но эффекты состояния не становятся сильнее. Существо либо имеет состояние, либо не имеет его.

Приведённые ниже описания определяют, что происходит с персонажем в том или ином состоянии.

Бессознательный

- Находящееся без сознания существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

Испуганный

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

Невидимый

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.

Недееспособный

- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.

Оглохший

- Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

Окаменевший

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.
- Существо «недееспособно» (см. состояние), не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.
- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.

Опутанный

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

Ослеплённый

- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

Отравленный

- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Очарованный

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.

Ошеломлённый

- Ошеломлённое существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

Парализованный

- Парализованное существо «недееспособно»

(см. состояние) и не способно перемещаться и говорить.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.

Сбитый с ног/ Лежащий ничком
- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

Схваченный
- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен (см. состояние).
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием *волна грома.*

Истощение

Некоторые особые способности и опасности окружающей среды, такие как недоедание и длительное воздействие очень низких или высоких температур, могут стать причиной состояния, называемого истощением. Истощение делится на шесть степеней. Эффект даёт существу ту или иную степень истощения, согласно описанию.

Степень	Эффект
1	Помеха при проверках характеристик
2	Скорость уменьшается вдвое
3	Помеха при бросках атаки и спасбросках
4	Максимум хитов уменьшается вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

Если существо, уже находящееся в состоянии истощения, подвергается воздействию другого эффекта, вызывающего истощение, его текущая степень истощения повышается на значение, указанное в описании эффекта.

На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Например, существо на 2 степени истощения перемещается в два раза медленнее и совершает с помехой проверки характеристик.

Эффект, снимающий истощение, понижает его степень согласно описанию эффекта, вплоть до окончания действия истощения, если степень истощения существа становится ниже 1.

Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съесть и выпьет.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
КОСМИЧЕСКАЯ ВОЙНА

КРУГОВОРОТ МИРОВ
vk.com/dndworlds

БОНУС МАСТЕРСТВА

ВДОХНОВЕНИЕ

СИЛА
- ◇ __ СПАСБРОСОК
- ○ __ АТЛЕТИКА

ЛОВКОСТЬ
- ◇ __ СПАСБРОСОК
- ○ __ АКРОБАТИКА
- ○ __ ПИЛОТИРОВАНИЕ (НАЗЕМ.)
- ○ __ ПИЛОТИРОВАНИЕ (КОСМ.)
- ○ __ СКРЫТНОСТЬ
- ○ __ АРТИЛЛЕРИЯ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ
- ◇ __ СПАСБРОСОК

ИНТЕЛЛЕКТ
- ◇ __ СПАСБРОСОК
- ○ __ РАБОТА С КОМП.
- ○ __ РАБОТА СО ВЗРЫВ.
- ○ __ АНАЛИЗ
- ○ __ ИСТОРИЯ
- ○ __ АСТРОГАЦИЯ
- ○ __ МЕХАНИКА
- ○ __ ВЗЛОМ

МУДРОСТЬ
- ◇ __ СПАСБРОСОК
- ○ __ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ
- ○ __ ВЫЖИВАНИЕ
- ○ __ ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ
- ○ __ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

ХАРИЗМА
- ◇ __ СПАСБРОСОК
- ○ __ ЗАПУГИВАНИЕ
- ○ __ ОБМАН
- ○ __ УБЕЖДЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА | ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ

КЛАСС И УРОВЕНЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ

РАСА | РОДНАЯ ПЛАНЕТА

РОСТ | ВЕС | ВОЗРАСТ | ТЕКУЩИЙ ОПЫТ | ДО СЛЕД. УР.

КД

ПАССИВНАЯ МУДРОСТЬ (ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

СКОРОСТЬ

МАКСИМУМ ХИТОВ

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ОБЩЕЕ

КОСТЬ ХИТОВ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

○○○ ПРОВАЛ УСПЕХ ○○○

КРЕДИТЫ

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

ИДЕАЛЫ

ПРИВЯЗАННОСТИ

ЗНАНИЯ ЯЗЫКОВ

СЛАБОСТИ

ОРУЖИЕ	БОНУС АТАКИ	УРОН	ДАЛЬНОСТЬ	ВЕС	ТИП	ПОМЕТКИ И ДОПОЛНЕНИЯ

НАИМЕНОВАНИЕ	КД	ВЕС	ЦЕНА

ОДЕЖДА И ДОСПЕХИ

АТАКИ И СПОСОБНОСТИ

СНАРЯЖЕНИЕ	ШТ	ВЕС